昭和62年7月1日発行（毎月1回1日発行） 第5巻 第8号 通巻第32号
昭和61年7月3日第3種郵便物認可

闘うパソコンゲームマガジン

コンプティーク

1987 7月号 VOL32

定価490yen



ロールプレイングゲーム RPG大特集2

保存版 必勝法講座付

★ファンタジーII
★Ys★魔城伝説II
★ガンダーラ★女神転生
★サイキックウオー

新開発付録
インダイレクト方式

アドベンチャーゲーム AVGヒント集

▶ジーザス
▶太陽の神殿
▶めぞん一刻ほか

テレホンサービス付
大戦略IIの秘密文書公開!

絶賛連載中!

D&D誌上ライブ!!
ロードス島戦記II

TAKERUは、いつも、

ジェネシス

- ●スクウェア
- ●PC-8801mkII SR MR FR TR FH MH
- ●5"2D版

GENESIS THE ERA

このソフトは武尊でしか買えません
TAKERU ORIGINAL SOFT



■INTRODUCTION

AD2900年代。帝国軍と連合軍の戦いにおいて使用された、最終核兵器により、人類が築き上げてきた文明も終りを告げた。
時は流れ、それから数百年。
核シェルターによって生きのびた、わずかな人々は小さな街を再建し、細々とだが、幸福な生活をしていた。ところがいくつかの街が〝サタン〟と名乗る集団に壊滅させられ、人々の間に不安が広がった。「もうすぐ世界の終りが来る。悪魔が復活したのだ」とささやかれ始めた……。
勇者よ！姿をあらわし、人類を救え!!

戦闘シーンがより高度になった
タケルオリジナル「ジェネシス」
FM音源対応

TAKERU価格¥4,900

MADELEINE
マデリーン　亡き王女のためのパヴァーヌ

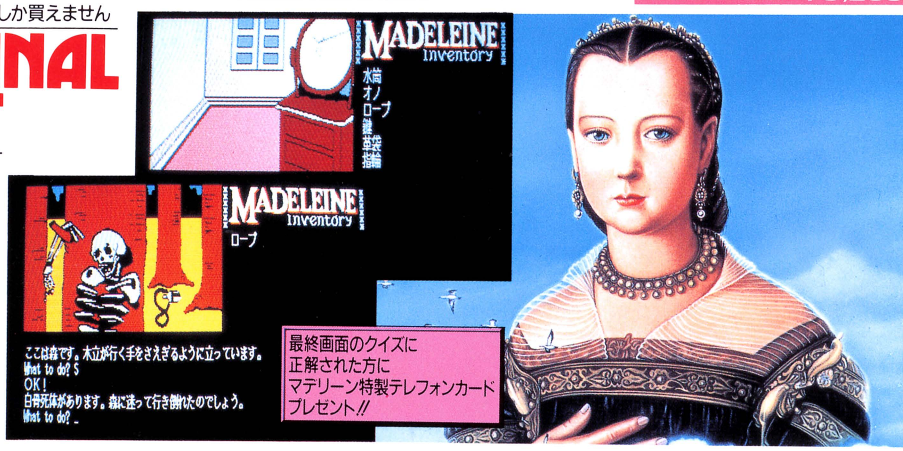
- ●シンキング・ラビット
- ●X-1/F/G/turbo/II/III/Z
（X-1C/D/X-1外付ドライブを除く）
- ●PC-8801/mkII/SR/FR/TR/MR
- ●5"2D版（2枚組）

X-1シリーズついに登場!

市販価格¥7,200　TAKERU価格¥3,200

このソフトは武尊でしか買えません
TAKERU ORIGINAL SOFT

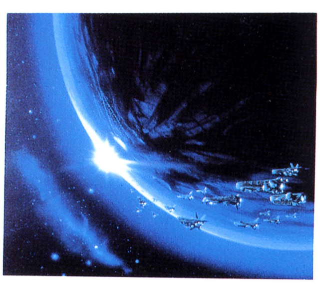
アドベンチャーゲーム、と言うと目の色を変える君！シンキング・ラビットの「マデリーン」がタケル専用ソフトで登場だ。
1979年、ふと立ち寄った片田舎の古道具屋から、この物語は始まる。そこにあったマデリーン妃の肖像画には、言い伝えられた悪女のイメージは全くなかった……。果たして400年前の事実を君は明らかにできるか?!



最終画面のクイズに
正解された方に
マデリーン特製テレフォンカード
プレゼント!!

ディーヴァ

これがA.S.W.だ!!
ACTIVE SIMULATION WAR



- ●T&Eソフト
- ●PC-8801mkII SR以上
- ●X1シリーズ
- ●5"2D版

★パスワードによる各機種間の完全データ互換を実現（ファミコンを含む）。これにより、自分の戦力をパスワードの形で持ち出して別の機種に入り込み、2人同時プレイが可能です。

市販価格¥7,800　TAKERU価格¥7,000

グイン・サーガ“豹頭の仮面”

- ●D-PHOTON
- ●PC-8801mkII SR/FR/MR/TR/FH/MH
- ●5"2D版（2枚組）



「グイン・サーガ」。それは、人気作家栗本薫原作のアドベンチャー・ゲーム化なのだ。君自身が王子レムスとなって、進行させてゆくこのソフトには迫力ある画面が70枚！なんとキャラクターが声を出して語る！という特典がついている。王女リンダと君(レムス)の運命は？豹頭の仮面をかぶった戦士、彼の正体は何か……?!

市販価格¥7,800　TAKERU価格¥6,200

パソコンソフト自販機
ソフトベンダー武尊

あたらしい。

アスピック・スペシャル

このソフトは武尊でしか買えません
TAKERU ORIGINAL SOFT

●クリスタルソフト
●X1/C/F/G/turbo/II/III(X-1Dを除く)
〔FM音源ボード、ジョイ・カード対応〕
●5"2D版

X1シリーズを愛用している諸君！ ビッグニュースだ。あの、クリスタルソフトから出た"アスピック・スペシャル"。タケルでしか買えないこのソフトの特徴は、なんと言っても ①追加された14枚の大型グラフィック。②ステレオタイプFM音源ボードに完全対応の2大特典だ。

ロールプレイングゲーム・ファン必見！

アスピックスペシャル・バックグラウンドソフト(5"2D)プレゼント!!

アスピックの最終画面メッセージを「ヒント集申し込みカード」のご意見欄に記入の上（170円の切手を同封）して〈TAKERU事務局〉までお送りください。
先着500名様に進呈します。



市販価格¥6,800
TAKERU価格¥4,800



伝説さえ残らぬ古、星々から光と闇が舞い降りた。世界の全てを巻き込んだ激闘は、持てる力を結集した光が、大地の奥深くに闇を封印することで終わりを告げた。
そして今再び、時に忘れられし彼方より、闇が甦る。
光の王国エルスリードに展開する光と闇の戦闘パノラマ。
壮絶な闘いは、序(プロローグ)をむかえたばかりである――。

NCSの新作「ガイアの紋章」発表会が6月14日(日)に新宿丸井メンズ館4Fブラザーコムロードで開かれる。時間は、AM10:30〜PM18:00。詳しくは、ポプコム7月号を見るか、03-486-6588までTELしてね。

人工知能
シミュレーション・ウォー

●NCS
●PC-8801mkII SR以上
●X1シリーズ ●5"2D版

市販価格¥7,200
TAKERU価格¥6,000

タケル・クーポン券は、おトク！

なんと、いまタケルソフトを５本買うと、あの名作“マデリーン”をもう１本というように、自分のお好みソフトがもらえるのだ！方法は簡単。パッケージ内のクーポン券を送るだけ。この特典を利用しない手はない！

タケル・ユーザーズクラブ！

パソコンライフが100倍楽しくなるユーザーズクラブ「TAKERU」を、君はもう知ってるかな。会員になるとかっこいいメンバーズカードがもらえるほか、ビッグな特典いっぱい。また、最新情報満載のTAKERUジャーナルをもらえるぞ！

タケルで買うとソフトが安い！

とにかくTAKERUに会いに来てほしい。そして、TAKERUプレスを見れば、百聞は一見にしかずだよ。

タケルで買えば、安心感100%！

TAKERUで買ったソフトが、自分のパソコンで作動しない時など、困ったときはTAKERU事務局に相談してみよう。

オリジナルソフトの通信販売をご希望の方は、機種・ソフト名・住所氏名・電話番号を明記のうえ現金書留にて、TAKERU事務局までお申し込み下さい。



〈武尊〉設置店募集中
詳しいことは、右記のブラザー工業及び営業所にお問合わせください。

ブラザー工業株式会社
〒460 名古屋市中区大須3-46-15
●TAKERU事務局☎(052)263-5895

●営業所 名古屋 ☎(052)251-2894
東京 ☎(03)274-6916
大阪 ☎(06)252-4234

ここに来ればTAKERUに会える！

●北海道		
札幌	そうご電器 YES 5F	(011)214-2850
	札幌東急ストア豊平店	(011)822-1435
●青森県		
青森	電巧堂チェーン青森本店	(0177)23-2356
●岩手県		
盛岡	テクノハウスエイトピア	(0196)23-4470
	電巧堂チェーン盛岡本店	(0196)54-2772
●秋田県		
秋田	電巧堂チェーン秋田駅前本店	(0188)34-3151
●宮城県		
仙台	ダイエー仙台店 6F	(022)261-1251
	電巧堂チェーン仙台本店	(022)225-5290
	電巧堂チェーンDaC仙台東口店	(022)291-4744
	庄子デンキコンピュータ中央店	(022)224-5591
●福島県		
郡山	ダイエー郡山店電器館 2F	(0249)34-2121
	うすい百貨店	(0249)32-0001
福島	㈱粉又駅前店 2F	(0245)21-2011
●山形県		
山形	庄子デンキ山形本店	(0236)42-1222
●新潟県		
新潟	PIC	(0252)43-5135
	ダイエー新潟店 5F	(0252)41-5111
長岡	ICランド DJ 2F	(0258)37-1346
	丸専デパート 1F	(0258)33-4970
●栃木県		
宇都宮	K&P 宇都宮	(0286)62-0002
●群馬県		
高崎	ヤマダ電機高崎店	(0273)61-9966
●茨城県		
水戸	川又書店駅前店 2F	(0292)31-0102
●埼玉県		
大宮	ダイエー大宮店 7F	(0486)45-4147
浦和	ラオックス浦和店	(0488)24-5311
●千葉県		
船橋	ダイエーららぽーと店 2F	(0474)34-3181
津田沼	イトーヨーカドー津田沼店 6F	(0474)79-3111
千葉	ダイエー千葉店 5F	(0472)45-1861
	ラオックス千葉店（PERIE 3F）	(0472)27-5318
八千代台	ラオックス八千代台店	(0474)85-2261
●東京都		
秋葉原	丸善無線ECCS 4F	(03)255-4911
	九十九電機 7号館 2F	(03)253-4199
	ミナミ電気館 4F	(03)255-4040
	サトームセン(ラジオ館) 5F	(03)251-1464
	サトームセン本店 5F	(03)253-5879
	CVA秋葉原 2F	(03)258-3711
	コム本店	(03)251-1523
新宿	コムロード 1F、4F	(03)352-6217
日本橋	高島屋 5F	(03)211-4111
銀座	マイコンベース銀座 1F	(03)535-3381
池袋	ビックカメラ池袋東口本店 4F	(03)988-0002
渋谷	上新電機J&P渋谷店 1F	(03)496-4141
目黒	ダイエー碑文谷店 7F	(03)710-1111
足立	コンピューターショップHOT	(03)870-7719
武蔵野	ラオックス吉祥寺店 2F	(0422)21-3471
小金井	サンバード長崎屋 6F	(0423)85-3810
立川	丸善無線(will 6F)	(0425)27-6211
八王子	ムラウチ電気 2F	(0426)42-6211
昭島	エスパ昭島 3F	(0425)46-1411
町田	東急ハンズ町田店 B1F	(0427)28-2603
	ノジマ電気町田店	(0227)28-1012
●神奈川県		
横浜	ソフトクリエイト横浜店	(045)314-4777
	横浜VIVRE21 7F	(045)314-2121
	ダイエー港南台店	(045)832-1361
	ダイエー戸塚店 3F	(045)881-1261
	ICコスモランドあざみの	(045)901-1901
	ICコスモランドかもい	(045)934-9636
川崎	セキグチデンキ川崎店 5F	(044)244-5421
相模原	ノジマ電気相模原店 B1F	(0427)53-1214
厚木	ラオックス厚木店オーディオ館	(0462)22-2722
●山梨県		
甲府	システムインナカゴミ甲府	(0552)28-3333
●長野県		
長野	ダイエー長野店	(0262)27-1311
松本	イトーヨーカドー松本店 6F	(0263)36-2311
	株式会社遠兵	(0263)32-6350
●福井県		
福井	3Q PASわくわくメディア館	(0776)23-7621
	だるまや西武	(0776)27-0111
●静岡県		
沼津	メルパ沼津	(0559)22-4858
静岡	メルパ静岡	(0542)54-5338
浜松	メルパ浜松	(0534)64-8412
	ホーエー家電有楽店	(0534)53-1441
	浜松マイコンセンター	(0534)53-2762
	マエダM&V	(0534)73-3991
●愛知県		
名古屋	栄電社テクノ名古屋	(052)581-1241
	パソコンショップコムロード	(052)263-5828
	ちぐさ正文館書店ターミナル店	(052)732-3601
	カトー無線電機電気館 4F	(052)264-1534
	丸善無線 第一アメ横店	(052)263-1626
	名古屋情報センター	(052)201-1234
豊橋	栄電社テクノ豊橋	(0532)52-1231
	ダイエー豊橋店	(0532)55-2761
	パソコンショップコムビットサーラ	(0532)32-7851
岡崎	ジャスコ岡崎店	(0564)23-4960
●岐阜県		
岐阜	岐阜マイコンセンター	(0582)51-6338
大垣	スイテック	(0584)89-8355
●三重県		
津	河合無線J&P 津	(0592)26-0111
四日市	河合無線J&P 四日市	(0593)54-3366
●大阪府		
日本橋	J&Pテクノランド	(06)634-1211
	ニノミヤムセンエレランド	(06)632-2038
	J&Pメディアランド	(06)634-1511
梅田	ニノミヤムセンパソコンランド駅前第4ビル店	(06)341-2031
	J&P阪急3番街店	(06)374-3311
千里	中川ムセン千里店	(06)832-9516
●奈良県		
奈良	ニノミヤムセンパソコンランド奈良店	(0742)26-2003
●京都府		
京都	J&P京都寺町店	(075)341-3571
●和歌山県		
和歌山	J&P和歌山店	(0734)28-1441
●兵庫県		
神戸	星電社三宮本店C-SPACE	(078)391-8171
	(株)パレックス	(078)391-7911
姫路	姫路コンピュータソフトCOM★PAX	(0792)94-8244
●岡山県		
岡山	岡山VIVRE21	(0862)32-8881
●広島県		
広島	松本無線パーツ	(082)243-4451
	光和建設コーワテレコムセンター	(0829)22-6677
	ダイイチパソコンCITY	(082)248-4343
●香川県		
高松	Sound Check MOVE	(0878)61-6171
●福岡県		
北九州	ベストマイコン 小倉パソコン館	(093)551-6281
福岡	ベストマイコン福岡店	(092)781-7131
	寿屋エレテ博多	(092)281-4411
●長崎県		
長崎	BM長崎	(0958)28-1333
●熊本県		
熊本	寿屋本荘店	(096)372-5411
	ベストマイコン熊本パソコン館	(096)322-4180
●鹿児島県		
鹿児島	ベスト電器鹿児島パソコン館	(0992)23-2081
●大分県		
大分	ベスト電器大分パソコン館	(0975)32-9396
●宮崎県		
宮崎	宮崎寿屋百貨店	(0985)27-4111
●沖縄県		
那覇	ベスト那覇パソコン館	(0988)61-0505

資料請求券
コンプティーク
7月号

コンプティーク

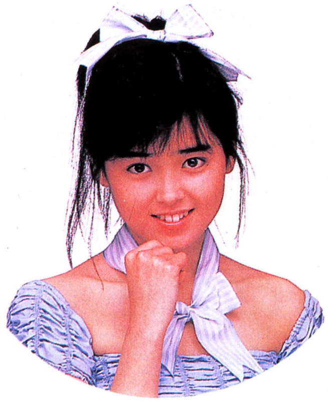
CONTENTS

もくじ

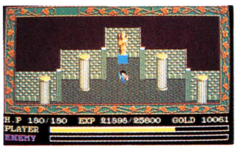
1987 7 Jul. Vol. 32 発行／角川書店 7月号

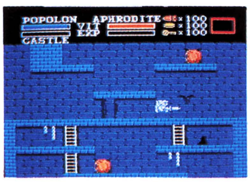
COVER
AD／高木和雄
フォト／中川陽一
スタイリング／松尾朋子
ヘア・メイク／橋本祐子
モデル／中村由真

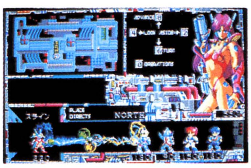
今月の表紙はリリアンの由真こと，中村由真ちゃん。表紙撮影のスタジオにも，スケバンのセーラー服姿で登場。直前までドラマの撮影をしてたってことなんだけど，素顔の由真ちゃんはカワイイ女子高生。〝オメーら〟なんていうセリフとは無縁の少女なのだった。今月はポスター＆データバンクつきの大サービスだ。

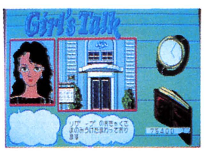



P34


P44


P52


P56


P74


P64


P139


P201


P169

今月のカレンダー
●モンスター・カレンダー
「デーモン」
イラスト/森コギト
●中村由真ちゃんカレンダー
AD/高木和雄
撮影/中川陽一
スタイリング/斉藤みつる
ヘア・メイク/橋本祐子

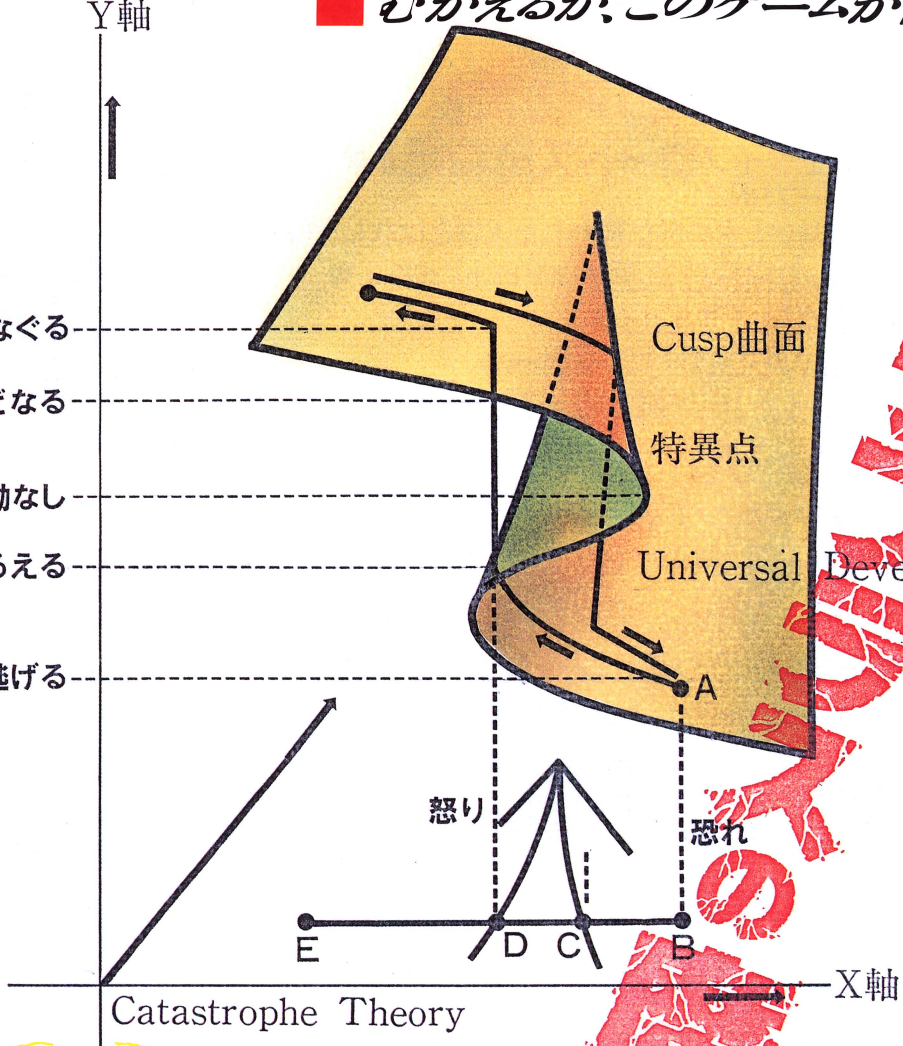
コンプティーク7月号についての問い合わせは、

休日を除く月、水、金曜日の午後4～6時の間

03(221)9900

で受け付けています。なお、この雑誌の記事や内容について以外のお問い合わせはご遠慮ください。もちろんトップシークレットテレフォン同様、まちがい電話厳禁。ゆっくり正確にダイヤルしてね。

如何にして、人間が破局(カタストロフィー)状態をむかえるか、このゲームが証明する!



近日 新・発・売

ラプラスの魔

■PC8801SR/TR/FR/MR/FH/mH/VA
■ディスク2枚組 ■定価7,800円



時は1920年代、アメリカ東部マサチューセッツ州、ニューカムはうちさびれていた。ある日、そこを訪れた東洋系青年の数奇な運命をめぐってくり拡げる人間達は……。

(次のおまかせ発売は) ■FM-7/new7,FM-77/77AV

心と行動の分析は、「カスプ曲面」から…。

まず、一枚の紙に両方から力を加えると、1つの「つぶれ」が出来る。これが、君の心と行動を現わす不思議の原点「カスプ曲面」だ。

2つの心(X軸)は、5つの行動(Y軸)に変化する。

このゲーム中の君の心理状態は、単に「怒り」「恐れ」の2つの因子だけで決まる。それに不随する行動といえば、5つの状態で表わされる。「なぐる」「どなる」「行動なし」「ふるえる」「逃げる」。

分析準備の接点設置完了。

5つの行動をY軸、2つの心理をX軸に。君の心理はゲーム中に、X軸を行ったり来たり。その間に、B・C・D・Eと点をうつ。B点の垂直にカスプ曲原との接点にA点をうつ。これで分析の準備は出来た。

画面から逃げ出すな、ゲーム中だ!

君の行動は、心の4点を交互することで、曲面上から飛び出しはじめる。まず心はD点からE点へむかうと、どなり出し画面をなぐらずにはいられない。しかしD点→C点→B点と変化するにつれて、この恐怖を正視できなく、とうとう逃げ出すはめになる。

Humming Bird Soft™
㈱エム・エー・シーコンピュータ事業部
〒530大阪市北区曽根崎2丁目2番15号
●ユーザーテレホン ☎06(315)8255 ●月～金曜日PM1:00～PM6:00まで受付。●土・日曜日・祝日は休ませていただきます(ユーザー専用)
振込の際の口座番号は下記の通りです。
郵便振替/No.8-303340 株式会社エム・エー・シー、ハミングバードソフト
銀行振込/住友銀行梅田新道支店 普通預金No.211843 株式会社エム・エー・シー

STAC スタッフ募集中!
●ゲームのアイデアを求めます。あなたの新しい分野の発見になるかも。集まってワイワイ仕事しましょう。くわしくはお電話でお問い合わせください。

夢をかたちに
信頼と創造の｜富士通

富士通

いろいろしたい。

パソコンを限られた目的に使うだけではもったいない。いろんな欲求に応えてこそ、
いいパソコンなのだから。そこで、高機能がギッシリの"AV"。ソフトも周辺機器もグングン増強中。
もっと、もっと楽しみたい＋広げてみたいなら、やっぱり"AV"がいい。

気軽に作曲・演奏したいなら

●FMミュージックエディタII V1.0(¥20,000)は必携のソフト。五線譜に音符を並べる――そんな軽快なイメージでデータを入力。コードとリズムを指定すれば、伴奏がついて自動演奏される。ステレオミュージックボックスや、譜面の印刷にも対応。

●MIDIアダプタになる、MIDI楽器にもなる。FM音源8音のステレオ演奏が可能なステレオミュージックボックス(¥58,000)。

美しいCGを描きたいなら

●26万色発色をサポートするFMグラフィックエディタII V1.0(¥20,000)を使いこなそう。マウスで直線・曲線が描ける。拡大・縮小・移動・複写や、着色も自在。日本語入力モード、400ライン8色をサポート。カラーハードコピー機能もある。

●ビデオコンバータ(¥58,000)があれば、パソコンのスーパーインポーズや特殊効果画像を、簡単にVTR録画できる。



マルチ・クリエイティブ・パソコン
FM77AV40

■FM77AV40本体(キーボード付)　標準価格￥228.000
■カラーCRTテレビ－15SD　標準価格￥138.000(アンテナ工事費別)

パソコン通信を楽しみたいなら

●国内外のデータベースと接続して最新情報をリアルタイムでつかむ、FMテレアクト/DBアクセスV1.0(¥30,000)。画像データ・音声データをパソコン間で転送するFMテレアクト/AV通信V1.0(¥15,000)。どちらもBBSへのアクセスをサポート。

●モデムカード-1200(¥39,800)は本体内蔵タイプで場所をとらない。1200/300bps(全二重)、自動発着信可能の高性能。

どうしたってAVになってしまう

●AV40/20の優れた日本語処理能力をいかすワープロソフトも続々新登場。また、AVシリーズならではのAudio・Visual機能で楽しむ、AV専用ゲームソフトやAV統合ソフト。表計算、グラフ作成などの実用ソフトもどんどん充実している。

●カラー漢字熱転写プリンタ-10(¥80,000)は、JIS第2水準漢字ROM搭載、24ドット80桁、はがき印字もできる。

だからAV。

FM77AV20

■FM77AV20－2本体　標準価格 ￥168.000
■FM77AV20－1本体　標準価格 ￥138.000
■カラーCRTテレビ－15S　標準価格 ￥108.000

天然色パソコン
FM77AV

■FM77AV－2本体　標準価格 ￥158.000
■FM77AV－1本体　標準価格 ￥128.000
■カラーCRTテレビ－15　標準価格 ￥ 89.800

「FMサークル」会員募集中！　FM情報誌の送付をはじめ、FMシリーズのハードとソフトに関する情報サービスや、イベント、セミナーなどのご案内をいたします。
●入会申込書は、お近くの富士通プラザでどうぞ。
詳しいお問い合わせは―(5月より住所・電話がかわりました)
〒135 東京都江東区東陽4-1-13 東陽セントラルビル FMサークル事務局
☎03(615)4739(土・日・祝日を除く9:30～17:00)

富士通株式会社●OA販売促進統轄部 〒100 東京都千代田区丸の内1-6-1 ☎(03)216-3211㈹
技術的なお問い合わせは－FMインフォメーションサービス☎(03)646-0816〔お問い合わせ時間〕10:00～18:00月～土〔祝日を除く〕富士通プラザ〔マイコンスカイラブ含む〕●丸の内(03)215-0321
●秋葉原(03)251-1448●札幌(011)222-5466●仙台(022)266-8711●名古屋(052)261-5141●大阪(06)344-7648●広島(082)211-1717●福岡(092)713-4392



Ys（イース）

幾重に織りなす謎の世界（イマージュ）

「イース」は、より充実したRPGですが、「ザナドゥ」や「ロマンシア」とは随分、違います。その壮大な物語を背景にし、作られたものなのです。
町や村、野原、山、森、そして不思議議な謎に包まれた神殿、一寸先は闇のダンジョンなど、広い世界の中で、様々な形の冒険が繰り広げられ、キミたちの果敢な冒険心を満たすはずです。
「イース」の中の冒険はすべて、「イース」秘められた物語の一部です。「イース」は、私たちが考えている膨大な物語の第一章と言えるかもしれません。
冒険は、まるで小説を読んでいるかのように進んでいき、そのたびに新しい世界が広がり、壮大なスケールの物語が、しだいに明らかにされていきます。

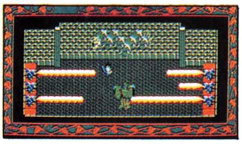
画面は「ロマンシア」同様に、完全重ね合せ処理をしたディスプレイいっぱいのフルカラースクロール。文句のつけようのない美しいグラフィックに仕上りました。そして、グラフィックとともにゲームのムードを盛り上げてくれるBGMの数々。時には軽快に、時には重厚に、時にはソフトに、時には激しく……、まるで、自分の心を反映するかのようです。

「イース」の奥に秘められた本当のストーリーを感じる時、新しい世界がキミたちの目の前に広がり、きっと心が洗われるようなさわやかな気分になるでしょう。



6/21 新発売!!

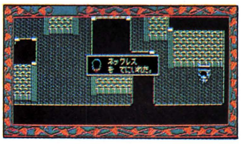
PC-8801mkIISR/TR
FR/MR/FH/MH/VA



いわくありげなドラゴンの壁画をたたえた神殿の奥……。
最初の難関をクリアできるか!?



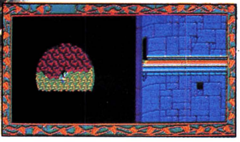
グラフィック表示される豊富なアイテムが、ますます冒険心を刺激する。



モンスターとの苦闘の末に勝ち取った宝箱には、重要なアイテムが……？



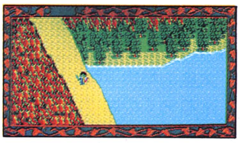
町でいろいろな人に話しかけていると、思わぬ情報が聞けるかもしれない。



一寸先が見えない暗闇に包まれたダンジョンでは、常に、危険がつきまとう。



町の病院で体力を回復。彼女の話にも、耳を傾けてみよう。

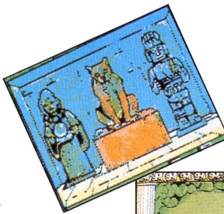
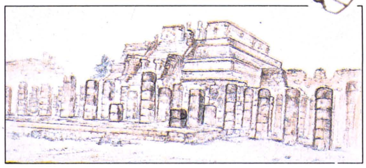
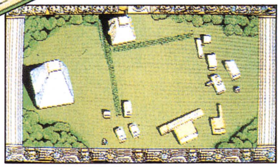
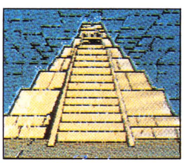


神殿へと続く長く険しい山道。美しい背景が、不気味に誘いかける。

Falcom
日本ファルコム株式会社
SST
〒190 東京都立川市柴崎町2-2-19 カトービル
TEL. 0425(27)6501代



理由 その2 **奥がふっかーい**

どーも近頃のＡＶＧはツマラナイ。
ウソっぽい設定や、こじつけだらけのストーリー展開には、ウンザリ。
これみよがしのアニメ処理もアキたし、何かアニメの多いＡＶＧって、
ストーリーが浅い感じで、めーいっぱいのめり込めないんだよネ。なんたって、“ＡＶＧの命はストーリー”と、昔っからそーばは決まってるのに、それがイマイチなんて、ゲーマーの目をあなどってもらっちゃ困るね。
その点、「太陽の神殿」は、ストーリー展開に妙なこじつけや、ムリがない正統派。
それもそのはず、「太陽の神殿」の舞台は、実在の古代遺跡、有名なマヤ文明のチチェン＝イツァーなんだ。マニュアルも遺跡ガイド風で、なかなか凝っていて、ゲーム前の気分は、果てしなく盛り上がってしまうのダ。
もちろん、その斬新な仕掛けと、奥が深く、しっかりと整ったストーリー展開は、盛り上がったゲーマーの気分を、最後の最後まで裏切らない。
やっぱり、オモシロイＡＶＧは、ストーリーにかかってくるってわけだ。



だ・か・ら、「太陽の神殿」はオモシロイのさっ！



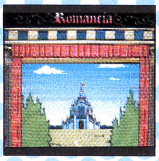
PC-8801/mkII/SR/FR/MR	2枚組	¥7,800
PC-9801シリーズ		¥7,800
X1/X1turbo	2枚組	¥7,800
FM7/77/AV	2枚組	¥7,800

※漢字ROMのない機種は、漢字ROMが必要です。

Falcom
日本ファルコム株式会社
〒190 東京都立川市柴崎町2-2-19 カトービル
TEL. 0425(27)6501(代)

SST





昔は寡黙な王として知られていた私だが、この「ロマンシア」が発売になって以来、すっかり、悪役のイメージが定着してしまった。私に悪役のイメージなど、似合わないと、思うのだが……。まぁ、そのようなコトは、今回の話とはまったく関係がないがな。

さて、それでは私の告白を始めるとしよう。

私が、この「ロマンシア」で一番気に入っておるのは、やはり、3D感覚の重ね合わせ処理をしたグラフィックの美しさである。マニュアルのキャラクターばかり評判になりすぎ、画面そのものの美しさが、忘れられておるのは、実に残念なことである。美しいロマンシアの街並も、かわいいキャラクターの動きも、どれをとっても素晴らしく、ゲームのイメージにピッタリで、充分にゲーマー諸君の目を楽しませてくれるであろう。

次回の「今月の告白」は、
遂に登場の我等がヒロイン、
セリナ＝レビ＝ラウルーラ
の巻です。
どーぞ、おたのしみに！

「今月の告白」
アゾルバ国王
クリフト4世の巻







好評発売中

対応機種	メディア	価格
XIC/F/Turbo	5インチ2D	￥6,800
XIシリーズ	テープ	￥5,800
PC-9801F/VF	5インチ2DD	￥6,800
PC-9801M/VM	5インチ2HD	￥6,800
PC-9801U2	3.5インチ2DD	￥6,800
PC-8801SR/FR/MR専用	5インチ2D	￥6,800
PC-8801/mkII	5インチ2D	￥6,800
MSX	1メガROM	￥5,800
MSX2	1メガROM	￥5,800

Falcom
日本ファルコム株式会社
〒190 東京都立川市柴崎町2-2-19 カトービル
TEL.0425(27)6501代

SST

各方面から熱いまなざし！

神秘に満ちた民俗調のBGMに注目。

アステカ

最近、ゲームBGMに対する関心が、非常に高まり、どのゲームも、単なる効果音だけでなく、オープニング・テーマやエンディング・テーマなどに、かなり凝ったテーマ曲を挿入するのが、あたり前になっている。その中でも、群を抜いているのが「アステカII 太陽の神殿」だ。

BGMが、ゲームの善し悪しの重要な位置を占めるようになったのは、ごく最近のことである。ゲームの気分を盛り上げるのが目的だったBGMが、今では、ゲームのイメージづけまでにも、多分に影響を及ぼすほどにもなっている。

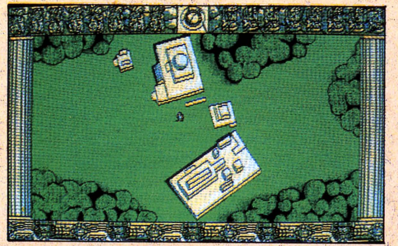
そんな中で、当然、各ソフトハウスは、BGMに力を注ぐようになったが、そのレベルには、まだまだ非常なバラつきがある。

そんな中にあって、この「アステカII 太陽の神殿」は、現在のゲームBGMの出来としては、おそらく、トップ・グループに位置するであろう。

「太陽の神殿」のために書き下ろされたオリジナル曲は、全部で5曲。どれも、古代マヤ文明、チチェン＝イツァーの遺跡を背景としたAVGにふさわしく、神秘に満ちた民俗調のBGMである。

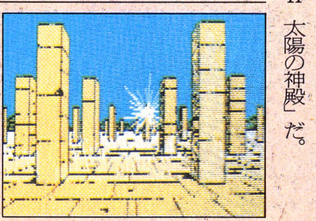
単に、ゲームにふさわしいムードをそなえたBGMということなら、他にもたくさん例があるだろう。しかし、クオリティの高い完全オリジナル曲ということになると、「太陽の神殿」をおいて、他にはないであろう。

この5曲は、一度、ゲームを離れて聴く価値のある秀作である。

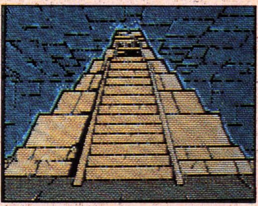




淋しげなBGMに誘われて…


神秘がただようBGMだ

〈挿入曲〉
Templo del Sol　太陽の神殿
Cenote　聖なる泉
El Castillo　エルカスティージョ
La nochetriste　悲しみの夜
MundoPerdido　失われた世界


エンディングテーマは絶品！

隠れた主役に人気集中！

かわいいキャラクターで人気の「ロマンシア」。最近は、オープニングのラッパくんが隠れた人気者として、注目を集めている。

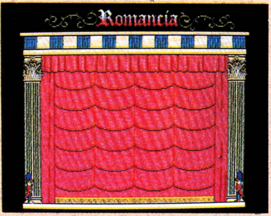
「ロマンシア」といえば、かわいいキャラクターが、大きくクローズ・アップされ、人気のマトとなっているが、ゲーマー達の間で、今、密かに話題になっているキャラクターがある。

実際にゲームの中には登場しないキャラクターで、ゲームの中身以外にまったく興味がないようなゲーマーにとっては、多分、目に止まらない存在であろう。

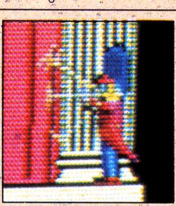
彼が出てくるのは、たった一度、オープニングのみである。きれいなピンクの幕が、ゆっくりと開く時、画面の端で、一生懸命ラッパを吹いているのが、彼だ。バックに流れるBGMに合せて、コミカルなアクションでラッパを吹く姿が、何とも愛らしく、ゲーム中のキャラクターに、ちょっと飽きがきているゲーマー達に受けまくっているらしい。

隠れキャラクター的な魅力が、話題になっている原因のひとつだが、注目度の高いBGMに絡めたところも、うまいやり方だった。

数多くゲーム・オーバーになったゲーマーの方が、ラッパくんに注目しやすいらしいが、きみはどうかナ？



話題を呼んだユニークなオープニング


人気沸騰中のラッパ吹きくん

謎のBGMテープが氾濫

近頃、ゲームBGMを録音したらしいカセットテープが、業界内に氾濫し、関心を集めている。テープの正体は、日本ファルコムの新作「Ys―イース―」のゲームBGM。完成度の高い曲の出来に、ファルコム側も、発売まで待てなかったもよう。この先制攻撃に、今から、関係者一同の注目が高まっている。

ファルコム・トレードマークの名前大募集！



かわいくて、とってもユニークなファルコムのトレードマークができました。でも、まだ名前がありません。どうか、みんなでこのマークにピッタリの名前をつけてあげてください。

応募方法

官製はがきでご応募ください。はがきの表に「ファルコム・トレードマーク　ネーミング募集係」と、はっきり明記し、日本ファルコムまでお送りください。決定した名前は、広告上で発表しますので、楽しみに待っててネ。たくさんのステキな名前待ってます！

新発売



Ys（イース）
リアルタイム
アドベンチャー
RPG

待望の日本ファルコムの新作「Ys（イース）」いよいよ完成間近か！
（6月21日発売）

好評発売中

■ザナドゥ
ディスク　七、八〇〇円
カセット　六、八〇〇円



■ザナドゥ・シナリオII
ディスク　五、八〇〇円



■ロマンシア
ディスク　六、八〇〇円
テープ　五、八〇〇円



■太陽の神殿
ディスク　七、八〇〇円



遂に音楽業界進出！

日本ファルコム新聞

発行所
東京都立川市柴崎町２丁目
２番19号　郵便番号190
日本ファルコム
新聞東京本社
電話0425(27)6501

「ザナドゥ」待望のレコード化
7月上旬に発売決定！

以前から、ゲーマー達の間で要望の声が多かった、「ザナドゥ」のレコード化が、遂に実現することになった。
単なるゲームBGMとしてではなく、ひとつの独立した楽曲として、多方面からの期待を集めている。



オリジナル・グッズの販売や、ゲーム本の発行、コミックス化など、パソコンゲーム業界内にこだわらない、各方面への進出で何かと話題の多い、日本ファルコム（立川市柴崎町）社開発、販売の人気ゲームソフト「ザナドゥ」が、レコードとして発売されることになった。

これは、以前からゲーマー達の間では、非常に要望が高かった「ザナドゥ」及び、「ザナドゥ　シナリオII」のゲームBGMをレコード化するもので、特に、その完成度の高さが評判であった「ザナドゥ　シナリオII」のBGMを中心とした構成となっている。

A・B面合せて全11曲のLPのほか、CDやカセットテープでも発売される予定。

スタジオで本格的レコーディング

アレンジを加えたスタジオ録音のA面には、特に力を入れており、その録音は、アイドルやメジャーなアーチスト達のレコーディングなどでよく利用されている、一口坂スタジオ（千代田区九段北）の第2スタジオで行なわれた。

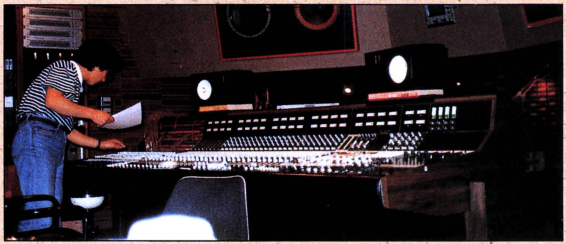
取材のためにスタジオを訪れた時には、レンガ色調の壁に囲まれた、落ち着いた雰囲気のスタジオの中で、20数名が思い思いの楽器を手に、最後の曲を演奏している真最中だった。

そのとてもゲームBGMとは思えない迫力と、完成度の高さに、まず、驚かされた。

これを聴いて、「ザナドゥ」や「ザナドゥ　シナリオII」のBGMだと、すぐにわかる人間が、果たして何人いるだろうか。

しっかりとアレンジされた曲の数々は、すでにゲームBGMとしての域を出て、ひとつの独立した楽曲としての魅力さえ感じさせた。





とにかく今から発売が待遠しい

スタジオと、ぶ厚いガラスで隔てられたミキシング・ルームでも、数人のスタッフが、このレコード作りに参加していた。

演奏のリピートを聴きながら、チェックを繰り返し、シロウトの耳では、ほとんどわからないような微妙な音の違いにも、徹底的にこだわり、納得のいくまでやり直しをした。また、B面のコンピュータからのデジタル録音の時にも、厳しい音のチェックが繰り返し行なわれた。

今までのゲームBGMのレコードのレベルが、どれほどのものであったかは別として、このレコードが、ゲームBGM以上の評価を受け、音楽業界に新風を吹き込むことは、間違いないであろう。

「ALL OVER XANADW」
アポロン音楽工業より、7月5日(日)発売！
- ●LP　¥2,500
- ●カセットテープ　¥2,500
- ●CD　¥3,000


COMSIGHT
コムサイト
1000 SEARCH 120
1010 IF @R=0 THEN FORWARD
1020 IF @X<>0 THEN TURN @X:
対戦7回目、Mr.Brown(ニューヨーク)の戦術が見えてきた。
午前1時、今日もニューヨークのMr.ブラウンのプログラムしたバトルタンクと対戦させた。
7回目もあえなく敗れようとしていたが、
彼にはブラウンの戦術が読めてきていた。
「そうか、そうだったのか、ブラウンの弱点はここだ。」
そう言って彼は、我がバトルタンクの命令を組かえはじめた……。
新ジャンルのゲームとして話題集中の「コムサイト」。
こんな物語が各地で起きはじめています。
予約受付中!
●フルカラー3Dソリッドのリアルな画面。
●簡単なプログラミングでバトルタンクの行動を指令。対戦が始まると、バトルタンクは君の手を離れ、独立して敵と戦う。
●対コンピュータ戦(対内蔵プログラム)と対ユーザー戦(対ユーザープログラム)の2モードがあります。
PC-8801mkⅡSR/FR/MR/FH/MH 5"2D 2枚組 6,800円
X1/turbo 5"2D 2枚組 6,800円
通信機能対応!!(オプション)
電話回線で遠隔地のユーザー同士で対戦可能。ダウンロード方式により通信時間とコストを短縮しました。(音響カプラー、モデム等の通信設備が必要です。)
World of Technology
Tecno Soft

むかし、人の世と悪霊界をさえぎる、九つの玉があった……。

好評発売中！ PC-8801SRシリーズ X1/turbo

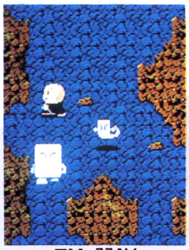


PC-8801SR

九玉伝
KU GYOKU DEN

見たかこの色！ このスクロール！


PC-8801SR


FM-77AV


PC-8801SR



◀二人同時プレイ画面（FM-77AV）



マルチウィンドウに▶よるメニューの選択（PC-8801SR）

九玉伝。古くは日本古事に記されてあったという謎の伝説。それによると、九つの玉が人の世と悪霊界をさえぎっているという。

ところが、この九つの玉の封印が悪霊界の王によって破られてしまった！ 伝説のとおり妖怪や魔物が人の世に徘徊し始めた。

これを知った小坊主の「ちんねん」と「そんねん」は、九玉の封印を元どおりにするため敢然と立ち上がった。

アクションロールプレイング驚異の2人同時プレイを実現。1,000画面以上の広大なマップと約50種類の妖怪、そして数々の仕掛、高速スクロール、マルチウィンドウ、オリジナルBGM5曲等々、アクションRPGならではの魅力あふれる画期的ニューゲームの登場です。

発売中

FM-77AV/20/40	3.5"2D	2枚組	7,800円
PC-8801mkⅡSR/FR/MR/FH/MH	5"2D	2枚組	7,800円※1
X1/turbo（FM音源ボード対応）	5"2D	2枚組	7,800円※2

開発好調！

PC-9801シリーズ（FM音源ボード対応）3.5"、5"2DD 7,800円

※1. PC-88VAでは動作いたしません。
※2. ターボ以外で2人同時プレイを行う場合、2トリガージョイスティックが1本必要です。
※一度でも2HD、2DDドライブでゲームを行うと、2Dドライブでは動作しなくなります。同じ機種のみ動作いたしますので御注意ください。

株式会社テクノソフト 〒857 佐世保市福石町4-14 Phone.0956-33-5555

●お近くの有名ショップでお求めください。ショップにない時は、当社究現金書留にて品名、機種名、住所、氏名、記入の上お送り下さい。送料はサービス致します。

テクノソフトテレフォンサービス 0878-37-0059（耳よりな情報いっぱいすぐダイヤルしよう。）

ACTIVE SIMULATION WAR

DAIVA ディーヴァ

MSX MEGA ROM

RAM16K以上の総てのMSXでゲームができます。

★内容は他機種と同様です。

MSX版2M(メガ)ROMで登場!!

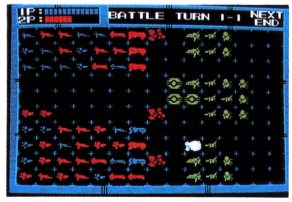
¥6,800で発売中!

1 ウォーデータの出力

星系マップ左下のスクリーン外へ延びている航路を進めばウォーデータ（18文字のパスワード）が表示され（ただし、総合生産力が30以上必要です。）、他の宙域（他のマシン）へ移動し、その艦隊は削除されます。そして、メモしたパスワードを他のマシンへ入力すると、今度は逆にその航路からそのマシンの宙域へ進入することになります。

2 艦隊戦シーン

画面左に自軍、右に帝国軍が配置され、陣形を整えて、戦闘を始めます。3回の戦闘で一会戦終了し、戦闘継続か撤退かを選びます。敵艦隊が撤退することもあります。劣勢でも作戦次第で勝利することは可能です。そして、壊滅させた敵艦隊からは重要な情報が得られることもあります。

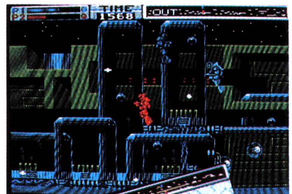


3 戦略シーン

はじめ両軍とも、植民星系数・艦船数それに総合生産力には大きな違いはありません。基本的な作戦は、無理のない収税で資金を集めそれを星系投資と艦船建造にバランス良く配分し、帝国軍より先に艦隊を増強し、星系を攻略することです。

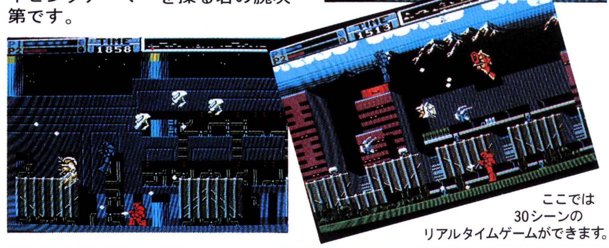
4 惑星戦シーン

惑星を制圧することが目的です。投入する艦隊が充分な戦力を有しかつ惑星降下直前における補給及び爆撃の位置と時間設定が戦術的に正しければ、惑星攻略に成功する確率は高いのです。あとはドライビングアーマーを操る君の腕次第です。









ここでは30シーンのリアルタイムゲームができます。

Active Role Playing Game

HYDLIDE II SHINE OF DARKNESS ハイドライド・II

MSX版絶賛発売中!

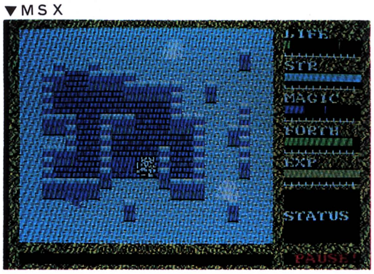
1メガビットロム採用!!

総てのMSXで作動!!

バッテリーバックアップのS-RAM内蔵。

マップの広さや、ゲームの内容は、オリジナル版と同様。

▼MSX



- ★メガロムの採用で、プログラムの大きさはハイドライドの4倍！
- ★ロムゲームソフト初のバッテリーバックアップS-RAM搭載により、電源を切っても、途中ゲームデータの保存が可能。（最大4ファイル）
- ★14種に及ぶ魔法が使用可能。
- ★アイテムの売買、会話、着がえももちろんできます。

- ●PC-8801/mkII/SR/FR/MR/FH/MH…5"2D版 ¥6,800
- ●X1F/turbo/II/III/Z…5"2D版 ¥6,800
- ●FM-7/NEW7…5"2D版 ¥6,800
  （エ人舎のディスク装置では正常に作動しない場合があります。）
- ●FM-77/AV/20/40…3.5"2D版 ¥6,800
- ●X1/C/F/turbo…テープ3本組 ¥4,800
  （ディスク内蔵のX1F/turboでの作動は保証いたしかねます。）
- ●FM-7/NEW7…テープ3本組 ¥4,800
  （FM-77/AVでの作動は保証いたしかねます。）
- ●MZ-2500（MZ-2000モード）…3.5"2DD版 ¥6,800
- ●MZ-2000/2200…5"2D版 ¥6,800

MSX 8K以上 1MビットROM採用! S-RAM内蔵 ¥6,400

MSXマークはアスキーの商標です。

T&Eの製品が、全国の郵便局でもお求めできるようになりました。

お近くにパソコンショップのない方、簡単な手続きでT&Eの製品がお手元に届きます。

ハイテクゆうパック

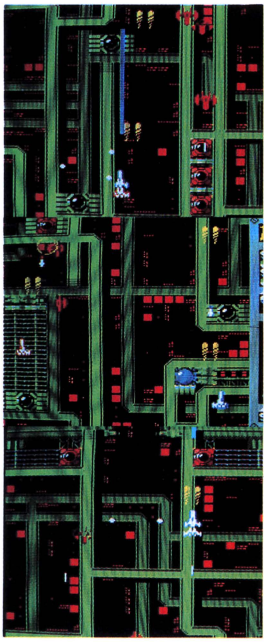
お申し込みは簡単、あなたが欲しいと思う商品名、会社名その他必要事項を記入して、振込用紙と料金を郵便局の窓口に差し出すだけで希望の商品が一週間ほどで届きます。

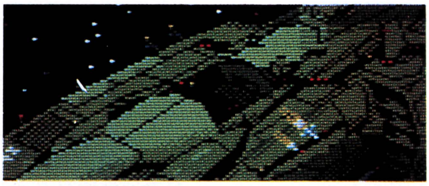
T&E SOFTユーザーズクラブ会員募集中!! ★T&E SOFTテレフォンサービス☎名古屋〈052〉776-8500

LET'S BEGIN.

BRAND NEW!!

SUPER LAYDOCK
MISSION STRIKER









MSX MEGA ROM

7月下旬発売予定！

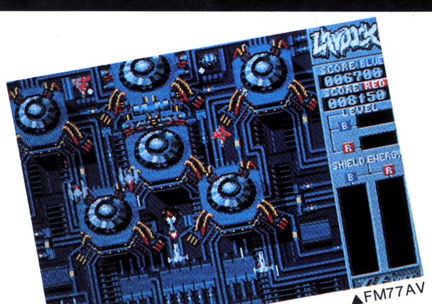
2メガロム ¥6,800

★画面写真は総て開発中画面です。

■全14シーンからなる新たなレイドック作戦、今始動。
■２メガビットの大容量ROMいっぱいのプログラムとデータ。
■動く巨大キャラ各種登場します。
■ストーミーガンナーのスピードはレベルによって三段階に調節可能です。
■パイロットとコ・パイロットの交代が可能。合体する時の状態により、一方がパイロット(操縦士)、もう一方がコ・パイロット(オプションウエポン操作)になります。
■オプションウエポンは、全部で10種類(従来の倍)。しかも、ゲーム中コ・パイロットの操作により任意のオプションウエポンに変更可能。
■PSG三音をフルに使ったBGMは今まで以上に盛りだくさんです。
■今までのシールドエネルギーという概念に、新たにドッキングエネルギーを採用。合体は、ドッキングエネルギーが一定値以上ないと出来ません。このドッキングエネルギーは、分離している間は時間とともに増加しますが合体すると増えなくなり、敵の攻撃を受けると減少します。合体エネルギーが0になるまで合体していられますが、途中で分離する事も可能です。
■１人プレイでもオプションウエポンが使えます。
■パスワードとしてデータをセーブすることが出来ます。
■最終シーンをクリアした方の中で特にレベルの高い人には、階級章を進呈。

MOVIE SPACE SHOOTING GAME

LAYDOCK
レ・イ・ド・ッ・ク



▲FM77AV

MSXマークはアスキーの商標です。

FM77AV/20/40
MZ-2500/V2

■FM、MZ版の特徴
★インフォメーションボードを画面右側に新設。得点を常時表示します！
★B.G.M.には、FM音源を使用。シーン毎に異なる約10曲を挿入。

●フルグラフィックス72画面分の背景が、ドット単位のスムーズスクロール。(画面数は機種により少し異なります。)
機体の動きもドット単位で、なおかつ俊速。ジョイスティックにも機敏に反応。
●２人で遊べます。共同で出撃。合体は縦・横２種類でさらに強力。(もちろん１人でも遊べます。)
●毎回の得点とは別に、プレイする程向上する実力をレベルとして表示。
レベルアップに伴ない、武器が増え、敵が強くなり、途中シーンからのスタートも可能。
最高レベルに達した方には階級章を進呈。
●敵は約50種、巨大戦艦登場。合体時の武器は、誘導ミサイル・マルチバルカン砲 他 多数。

★FM77AV/20/40 ····3.5" 2D版・2枚組 ········ ¥6,800
★MZ-2500/V2 ·······3.5" 2DD版 ········ ¥6,800
★MSX2 ········3.5" 1DD版(RAM64K・VRAM128K専用) ········ ¥6,800

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(送料サービス・速達希望の方は300円プラス)
■マガジンNo.13ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします)
■'87年カタログご希望の方は、100円切手同封の上、カタログ請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします)



T&E SOFT® INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

T&Eマガジン No.13請求券 コンプ 7月号

'87総合カタログ 請求券 コンプ 7月号



●シナリオ1「死霊の呼び声」

●シナリオ21「ローレック」

●シナリオ24「最後の砦」

PC-8801mkⅡSR/TR/FR/MR/FH/MH PC-88VA FM音源対応		5インチ2D版・2枚組 ¥7,800	6月20日発売予定
X1シリーズ FM音源対応	X1ターボ以外は、FM音源ボード装着の場合のみBGM可	5インチ2D版・2枚組 ¥7,800	6月27日発売予定

成長する軍団が進む**25**の用意されたキャンペーンシナリオ、
そして戦闘体系別に自由に選択できる
シナリオコンストラクション!!

特　徴
- ●強力な魔法の数々!(総数15種類)
- ●新登場ユニット!(総数46種類)
- ●美しい戦術マップ!(総数30種類)

(注)「ガイアの紋章」は、当社製品「エルスリード」を御持ちでなくともプレイできます。

ブラザーコムロードに集ろう!!

NCSの新作「ガイアの紋章」発表会が6月14日(日)に、
新宿丸井メンズ館4F・ブラザーコムロードで開かれるヨ!
コスチューム大会や人間シミュレーション大会など、
面白い企画がいっぱいなのだ。ぜひ来てね!

目立ちたがり屋のきみ!は、コスチューム大会へやって来てくれ!
参加希望者は、面白い衣装や派手な衣装を持って12：30に会場に集合だよ。**キャラクターを描かせたら誰にも負けないあなた!キャラクターデザイン審査会があるよ。**それぞれ優賞者には、Bigな賞品が用意されているんだ!?
その他にも面白い企画やゲームがたくさん。それに来てくれた人には素敵なプレゼントをあげちゃおう。みんな、待ってるよ!
★詳しくは、ポプコム6/8発売の7月号を見てね。

●会場　東京都新宿区新宿3-1-20 丸井メンズ館4F
●主催　NCS・日本コンピューターシステム株式会社
ブラザー工業株式会社
協賛雑誌　小学館「ポプコム」ASCII「ログイン」角川書店「コンプティーク」
電波新聞社「マイコンベーシックマガジン」ソフトバンク「Beep」

NCS 日本コンピューターシステム株式会社　TEL03-486-6588
〒106 東京都港区西麻布4-16-13第28森ビル　(お問い合わせはゲームプロダクトグループまで)

誰よりも早く「ガイアの紋章」をプレイしよう!
●通信販売ご希望の方は、住所・氏名・電話番号・商品名・機種を明記の上、現金書留でお申し込み下さい。
尚、NCS会員の方には、10%の割引特典があります。必ず会員番号を明記してください。

資料請求券
コンプティーク
7月号

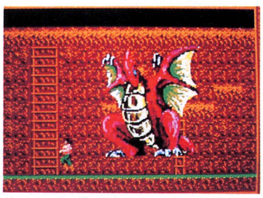


絶賛発売中!!

MSX2　メガロム　近日発売予定!

ACTION・R・P・G

DEEP FOREST



凄い!AVならではのグラフィックス!

鮮やかなグラフィックスに超高速スクロール!AVならではの機能を使い果したアクション・ロール・プレイングの超傑作だ!地下へ閉じ込められた姫を助けるだけが、目的でないところがおもしろいのだ。姫の行動と、発言にポイントがある。

●FM-77AV40/20 3.5"2枚組……定価7,800円

ザインソフトの最新情報、ゲームのヒント、イベント情報が聞けます。

HOTライン TEL.0794-31-1577

SF・HARD・ACTION・R・P・G

MIRAI

未来



想像を絶する宇宙空間!SFタッチのストーリーに鮮明なグラフィックスとアイテムにより変化するアニメーションパターン!超高速スクロールと迫力のSFサウンドのドッキング!R・P・Gファン待望の一作だ!特に戦闘モードでのアーマードスーツによる攻撃パターンは、見逃せないぞ!

- ●PC-8801/mkII(5"2D2枚組) FM音源ボード対応……定価7,800円
- ●PC-8801mkIISR/FR/MR(5"2D2枚組)……定価7,800円
- ●X1/turbo/F/G(5"2D2枚組)……定価7,800円
- ●PC-9801F/VF(5"2DD) FM音源ボード対応……定価7,800円
- ●PC-9801M/VM(5"2HD) FM音源ボード対応……定価7,800円
- ●PC-9801U/UV(3.5"2DD) FM音源ボード対応……定価7,800円
- ●MZ-2500(3.5"2DD)……定価7,800円
- ●絶賛発売中 MSX(要16K、RAM)メガロム……定価5,800円
- ●新発売 MSX2(要VRAM64K)メガロム……定価5,800円

MSXマークはアスキーの商標です。
メガROMは1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

XAIN

株式会社ザイン・ソフト
〒676 兵庫県高砂市米田町米田1162-1
TEL (0794)31-7453

- ●通信販売ご希望の方は、商品名、機種名、住所、電話番号を明記の上、現金書留にてお申し込み下さい。(送料サービス)
- ●この商品は郵便局「ハイテクゆうパック」でお求めになれます。
- ●当社パッケージソフトのアンケートハガキ返送のユーザーには、会員登録を行ってサポートしています。
- ●プログラマー募集!Z-80-6809のわかる人どしどしご連絡ください。

資料請求券
コンプティーク
7月号



CROSS MEDIA SOFT
女子大生交際図巻
究極の恋愛シミュレーションゲーム
まったァ!? ゴメンネ♡
★デートがしたい。でも彼女がいない、お金がない、時間がない、女の子の扱い方が判らない…そんな君の為に、可愛い5人の女の子がお相手します。
★実在の5人の女子大生の生(ナマ)のあらゆるデータをインプット。臨場感溢れるデート・シミュレーション。
★選択式コマンド採用によるラクラク進行。
女子大生交際図巻
キミとデートしたいな
6月末発売予定
●PC-8801シリーズ
(ディスク版、3枚組)
(FM音源ボードがあれば、より楽しめます)
¥7,800
近日発売予定
●PC-9801シリーズ
●FM-7/77/AVシリーズ
〈キャラクターデザイン:内田春菊〉
その時々のシーンを表示
女の子の表情を表示
コマンドリスト
Girl's Talk
Girl's Talk
ファー、うれし
かるく飲みに行かない?
時計
時間表示。時刻をチェックしながらデートしよう
サイフ
所持金表示 中身により変化するゾ
女のコ会話文
男のコ会話文
〈あの娘が好きだ〉キャンペーン実施!
男の子必携のおしゃれな〈グルーミング・キッズ〉(写真)が1,000名に当るキャンペーン実施。詳しくは、ソフトのマニュアルを御覧下さい。
●販売 avc 日本エイ・ブイ・シー株式会社
●発売 ビクター音楽産業株式会社
通販 商品名・使用機種名記入の上、代金と送料(500円)を現金書留にて、下記まで直接お申し込みください。
〒107 東京都港区北青山3-6-18(共同ビル青山2F)日本エイ・ブイ・シー株式会社コンプティーク係
開発の都合により発売が遅れることがありますので御了承下さい。当社の商品は純正品以外のドライブで正常に作動しないことがありますのでご注意下さい。当社の商品に対する御問合せ、御質問は下記まで直接御連絡下さい。東京都渋谷区渋谷1-7-5 青山セブンハイツ701 ビクター音楽産業(株)PS部
TEL.03-406-0002
「女子大生交際図巻」資料請求券 コンプティーク 87-7

いざ戦場へ!! 戦いのプロローグの始まり…。

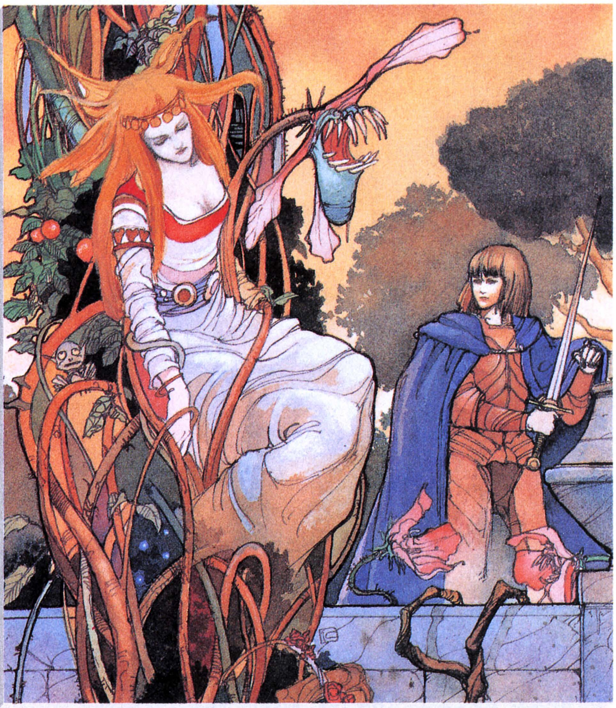


■スカイフォールシリーズ

新刊

「魔宮の人喰い植物」

デイヴィット・タント著
菅野彰子訳　文庫判：480円



好評既刊



ドラゴンノベルズ 第1弾 ドラゴンランス戦記(全6巻)

ドラゴンランス戦記
「1 廃都の黒竜」

マーガレット・ワイス
トレイシー・ヒックマン 著/安田 均 訳　¥580

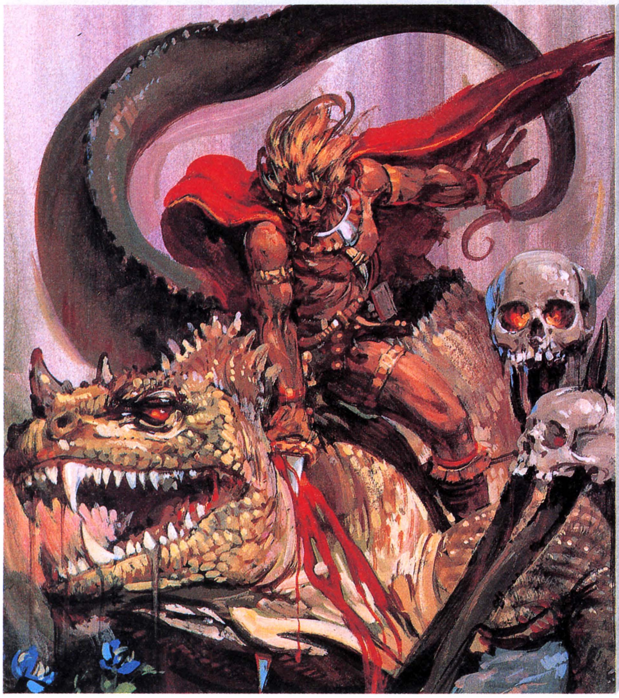


ドラゴンランス戦記
「2 城砦の赤竜」

マーガレット・ワイス
トレイシー・ヒックマン 著/安田 均 訳　¥460

以下続刊!

読者大プレゼント　大好評のポスターカレンダー(7月~12月)を、応募者全員にプレゼントいたします。くわしくは、本にはさみこみのドラゴン通信をごらん下さい。



■AD&D®シリーズ

新刊

「ババ・ヤーガの悪夢の王国」

ロジャー・E・ムーア著
大出健訳　文庫判：480円



既刊シリーズ
〈富士見ドラゴンブック〉

- AD&D®シリーズ
- ファンタジー・ファイル
- スカイフォールシリーズ
- ONE-ON-ONE™シリーズ
- オリジナル・ゲームブック

近刊

「D&Dがよくわかる本」(仮題)
黒田 幸弘 著　文庫判：予価480円

「ホラーコレクション」
楳図 かずお 監修　文庫判：予価480円

富士見書房

〒102 東京都千代田区富士見1-12-14 ☎03(261)5375 振替 東京7-86044



切り取り線

あすかコミックス
オリジナル・アニメビデオ
花のあすか組！
・・・申込書・・・

機　種	支払方法	注文数
VHS	A払い	
BetaⅡ	B払い	

(ふりがな)
御芳名　　御押印をお忘れなく　　男・女　㊞(　　)歳

(ふりがな)
保護者名　　必らず保護者の方の自筆のサインと押印をお忘れなく　　男・女　㊞(　　)歳

郵便番号 □□□-□□　☎(　　)(　　)(　　)

(ふりがな)
商品配送先住所

御職業

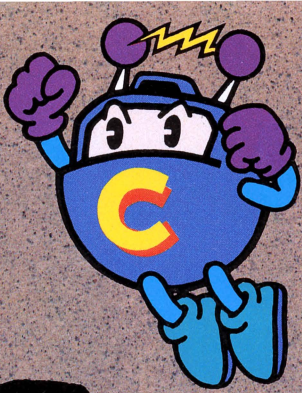
勤務先

所属

勤務先住所 ☎



あのザナドゥが
コミックになった!!
ドラゴンコミックス
・第2弾・
ザナドゥ
XANADU
絶賛発売中!! 1
日本ファルコム(株)
都築和彦
あのザナドゥが、日本ファルコムのスタッフの手で、完全オリジナル描き下しコミックになった! ゲームでは計り知れなかったザナドゥの真実が、いま、明かされる!!
XANADU
ドラゴンスレイヤー伝説
都築和彦 1
DRAGON COMICS
880円
角川書店



READER'S SOFT

激動のTOP20、次に飛びだすヤツはどれだっ!?

SOFT TOP 20になってから、毎月の順位が激しく変化してますねぇ。今月はちょっとおもしろい結果がでたので、上位陣に注目してください。

まず1位に『ザナドゥ シナリオⅡ』が返り咲いたのはいいとして、問題は2位・3位です。いよいよ来ました、『ディーヴァ』と『三国志』が……。

着実に票をのばしてついにここまで上がってきたSLG勢(せい)ですが、はたして来月のTOP 20は、SLG初の1位獲得という事態になるのかどうか!?

とくに『ザナドゥ』と『ディーヴァ』の票差は、いまやほとんどないので、可能性は大(だい)だね。

RPGファンの人ははがゆいところかもしれないけど、なにしろ期待の新作が軒並(のきな)みおあずけの状態だったのだからしかたがない。でも、この5月・6月にはバシバシでてるみたいだから、はりきってしまおう!

そういえば、AVGも新(ニュー)タイプのものがいろいろでてます。『ジーザス』なんか、いい線いくんじゃないのかなぁ? (などとひそかにヨイショなんかもしたりして♡)

キミもおもしろかったゲームにぜひ一票いれてちょーだいね。ヨロシクゥ♡

(↑急上昇 ↑上昇)	先月の順位	ソフト名	メーカー名
↑ 1	2	ザナドゥ シナリオⅡ	日本ファルコム
↑ 2	3	ディーヴァ	T&Eソフト
↑ 3	6	三国志	光栄
↑ 4	7	ロマンシア	日本ファルコム
5	1	ドラゴンクエストⅡ	エニックス
6	5	ザナドゥ	日本ファルコム
↑ 7	11	大戦略	システムソフト
8	3	ウィザードリィ	アスキー
9	9	シルフィード	ゲーム・アーツ
↑ 10	14	ウィザードリィ2	アスキー
11	8	信長の野望・全国版	光栄
↑ 12	15	めぞん一刻	マイクロキャビン
13	10	夢幻戦士ヴァリス	日本テレネット
↑ 14	16	ファンタジー	スタークラフト
15	12	ハイドライドⅡ	T&Eソフト
16	12	覇邪の封印	工画堂スタジオ
↑ 17	19	殺人倶楽部	リバーヒルソフト
18	—	スペースハリアー	セガ
18	—	グラディウス	コナミ
20	16	ドラゴンクエスト	エニックス

読者が選ぶ

TOP 20

今日も元気だ、ゲームが楽しい!! 今月もはりきってTOP20いってみよーっ♡

種類	総得票数	得票数
ロールプレイング	604	243
ウォー・シミュレーション	417	228
ウォー・シミュレーション	348	143
アドベンチャー	396	138
ロールプレイング	394	133
ロールプレイング	393	123
ウォー・シミュレーション	154	115
ロールプレイング	306	98
アクション	291	71
ロールプレイング	200	69
ウォー・シミュレーション	203	65
アドベンチャー	142	60
アクション	173	54
ロールプレイング	60	37
ロールプレイング	138	33
ロールプレイング	129	29
アドベンチャー	40	25
アクション	20	20
アクション	58	20
ロールプレイング	86	19

READER'S GAME TALK

●あなたは「TELEPORTER」の罠でワードナのところに来たことがありますか？ わたしはあります。まだレベル5の時でした。エナジートレインの嵐はいまだに忘れることができません。 青森県 加川保広

●立ちあがれ！『三国志』を持っている者はすべてアンケートハガキを出して、みんなにおもしろさを教えてやろう。 埼玉県 矢吹圭一

●ロールプレイング通の某安東君は、『ザ・スクリーマー』の3D迷路でわずか3歩あるいただけで迷ってしまったつわものです。 徳島県 一宮順次

●最近は『シルフィード』のBGMを聞きながら勉強してます。もう、ノリノリ!? 山形県 松山英治

●先日、学校で『ファイナルゾーン』のBGMが昼休みに流れていた。とてもうれしかった。 大阪府 河辺正太

●このごろ、うちのクラスでは『ドラゴンクエストII』の地名を言葉に直すのがはやっています。たとえば「デルコンダル」は「よろこんでる」、「アレフガルド」を「あれはなんだ」、「ローレシア」が「どーですか」などなど……。 神奈川県 藤山雅晶

●秋葉原のパソコンショップにて。ぼくと友達のA君の2人でコンプティークを読んでいた。『OGRE』のページを開いたとき、A君が「オグレっておもしろいんだよね」と知ったかぶりをした。ぼくたちはまわりの人たちからヒンシュクをかってしまった。 東京都 松本一郎

●ぼくは今、ゲーセンに通いっぱなしです。それというのも、あの『妖怪道中記』にとりつかれてしまったからです。たろすけやもんもたろーは見ていておもしろいし、天女様は水浴びしていてムフフだし、鬼ケ島の鬼はこわいし……、とにかくおもしろいことだらけ。コンプティークで、もっと特集してけれえ～！ 埼玉県 井口隆之

●去年の8月に解いた『イシター』をひさしぶりにやって解いた。やっぱり思い出の自分の最終パスワードは忘れなかった。 岡山県 榎本普也

●『ディーヴァ』で、苦労して星々を戦略したあとによくSAVEを忘れるのはぼくだけでしょうか？ 奈良県 木村俊夫

コンプティークでは、以下のような機種を対象にし、また表記を略して使用しています
PC9801シリーズ(PC9801/E/F/M/U/VM/XA)
PC8801シリーズ(PC8801/mkII/SR/FR/MR/FH/MH/VA)
PC8801SRシリーズ(PC8801mkII SR/FR/MR/FH/MH/VA)
PC8001シリーズ(PC8001/mkII SR)
PC6601シリーズ(PC6601/SR)
PC6001シリーズ(PC6001/mkII/SR)
FM7シリーズ(FM7/NEW7/77/AV20/40)
FM77シリーズ(FM77/AV20/40)
X1シリーズ(X1/C/D/turbo/II/III)
MZ2500
MSX
MSX2

応募方法

編集後記のところにあるアンケートハガキに、キミの好きなソフトを1本だけ書いて送ってください。また、このコーナーへのご意見やGAME TALKもいっしょに書きこんでくれるとうれしいな♡

有効得票数：1723人

アクション　アドベンチャー　ウォー・シミュレーション　ロールプレイング　シミュレーション　ミュージック　教育　ツール　ノンセクション

今月のトップ5 PICK UP5

TOP1 ザナドゥ シナリオII

わっはっは、やっぱり『ザナドゥシナリオII』はしぶといヤツでした。みごとに返り咲いてくれたじゃーん♡ なにしろ、ガルシスだってゾンビになって復活していることだし、今度はそうカンタンにはくたばるまい。新たなるチャレンジャーは十字架(クロス)でも身につけてくるんだね(なーんちって♡)。おお、そういえば『ザナドゥ』って今度レコードが出るってじゃん。「1986年度・ベストサウンド賞」の実績を持ってるだけに、みんな期待しちゃっていいんじゃないかな？ 7月はじめに発売だってよ！



ご存じ『シナリオII』。さて、もう終わったかな？まだ終わらないキミは、よーくコンプティークを読んで、一日も早く終わらせよう。さあ、Kドラゴンを倒す日はいつか？(日本ファルコム 宮本氏)

TOP2 ディーヴァ

ついに『ディーヴァ』が『ザナドゥ』を射程距離にとらえたかな!? MSX版の売れ行きも順調なようだし、これからさらに得票数をのばすことはまずまちがいないでしょう。98版も出るとかいうし……。

もはや次回のコンプティーク杯の本命候補としてチェックしといたほうがいいかもね。

あ、ちなみにこちらもレコードがでています。なかなかかっこいいよ♡

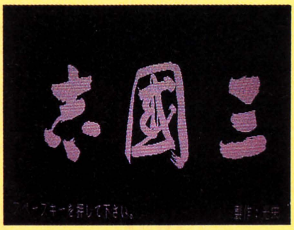


2メガロムのMSX版も発売されて、『ディーヴァ』はいよいよ盛りあがるでしょうね、ディヴさん!? みんなでウォーデータ・コミュニケーションを図りましょう（T＆Eソフト 倉石氏）

TOP3 三国志

歴史ＳＬＧ(シミュレーション)なら光栄！ というわけで『三国志』が3位に浮上してまいりました（いかん、ついつい顔がほころんでしまふわ）。

どこかおもしろいってやっぱキャラクターがリアルなとこよね。歴史のお勉強になっちゃうし。世界史のテストで、ここだけはまかせなさいっていう人、けっこう多いでしょ。ちなみにわたしは曹操(そうそう)さんのファン♡ やっぱ初心者はこの人よね。



ありがとうございます。6位から一挙にベスト3入りと、シミュレーションがいよいよトップに踊りでてきましたねー。『全国版』もよろしくっ。（光栄 小杉氏）

TOP4 ロマンシア

先月ちょっと落ちてた『ロマンシア』がTOP4に復活したぞ。フレディ王子もお元気そうですねぇ♡

たしかファミコン化されるそうだけど、そっちはすこーしやさしくなってるといいんだけどね。

そういえば、5月号の福袋の記事ですが、MSXとMSX2では裏のバージョンが違うとかで、本に載ってたのはMSX2のほうです。MSXの人にはごめんなさい！



『ロマンシア』がちょいと難しいってのは本当だぞ。ひょっとするとうんと難しいかもしれない。君のファンフレディ王子は今なにやってる？ 昼寝はダメだぞ！（日本ファルコム 宮本氏）

TOP5 ドラゴンクエストII

ありゃりゃりゃ、先月TOP 1に輝いた『ドラゴンクエストII』がいきなりここまで落ちちゃった。もうみんな解き終わっちゃったのかなあ。（うーむ、わたしなんか忙しくってまだやってないというのに……）

くやしいから、ひとつバクロ記事載せちゃおう。あのねぇ、佐藤編集長はいまだに『ドラクエ』すら解けてないんだよ。やってない人は、今からやっても絶対追いつけるゾ！



みんなー、今月は速報だよ！ なんとMSXに『ドラクエII』を移植開始。発売日、価格は未定ですが、メガＲＯＭで発売する予定です。期待して待っててね！ （エニックス 石川氏）

Keiko's 今月のKEIKOの注目ソフト SPOT LIGHT3

魔城伝説II ガリウスの迷宮

たまにはMSXのゲームにもスポットライトをあてちゃおうじゃん♡ というわけで、ただいま人気の『魔城伝説II ガリウスの迷宮』の登場です。

1作目とはガラッと感じが変わってワイドなマップの中をあっちゃこっちゃかけまわるのがたーいへん。おまけにアイテムやモンスターまでうじゃうじゃしちゃって、やれ忙し。

でも、やっぱ楽しみなのは各ワールドの主（ぬし）、大悪魔ちゃんよね。あのボニードラゴンがなんともいえない味があって好きですねえ。骨を投げてきたりなんかしてかわいい♡

ま、そんな感じでMSX専用に作られたゲームというのも、それなりに完成度が高いのです。ほかにも『がんばれゴエモン』なんかも好きですね。



ジーザス

AVG、期待の新作『ジーザス』です。最近はAVGもアニメは入るし、絵はきれいだしで、なかなか見ごたえがあると思いませんか。TOP20にも『めぞん一刻』がちゃっかり入ってるしねぇ。

そういう意味では、この『ジーザス』は新作AVGのなかでもピカイチです。コマンドの選択が限られてるぶん、難易度はそれほど高くないんだけれど、モンスターがいつ出てくるか、なんてドキドキしながらやってくあたりの緊張感は映画を見ている気分そのまま。

それに、ラストがまたいいんですよ。思わずじーんときちゃいますから、ぜひ見てみてね♡（個人的にはモンスターとの通信シーンも、ギャグしてておもしろかったでーす）

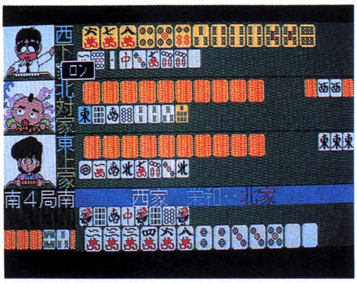


ぎゃんぶらあ自己中心派

今月のスポットライトはえこひいきばっかりですね。その第3弾はなんと『ぎゃんぶらあ自己中心派』なのだ。はっきりいって、こういうハマッてしまうソフトをみんなにすすめてしまうのって、教育的見地からいってよくないかもしれない（キャーッ♡）。

でも、おもしろいんだもん。わたしはこれで徹マンというものを知ってしまいました。それぞれちゃんと個性がでてるのが不思議ですよね。ゴッドハンドなんて5回に4回は「稲妻ゾモ」を決めちゃうんだから（ちなみにドラ夫はハコテンになるとフケます）。

あっ、これって原作のまんががあってそれを読むと、とっても勉強になります。指導者モードもあるから、初心者でも楽しく遊べると思いますよー♡



COMING SOON 新製品天気予報 U・R・I・D・A・S


女神転生 6月10日発売予定


マンハッタンレクイエム 6月10日発売予定


ダイレス 6月12日発売予定


コムサイト 6月中旬発売予定


Y's(イース) 6月21日発売予定


サイキックウォー 6月末発売予定


YAKSA(ヤシャ) 7月10日発売予定


ストレンジャー 7月発売予定


ローガス 7月発売予定

Soft Sales Top 20

売り上げトップ20

全国の有名ソフトショップにご協力いただいて、ソフトの売り上げトップ20を紹介しちゃうコーナーだぞぉっ!!

順位	先月の順位	ソフト名	メーカー名	対応機種	値段
1	1	ディーヴァ	T&Eソフト	PC88SR、FM77AV、X1、MSX、MSX2	6800～7800円(5D、3.5D、R)
2	—	ぎゃんぶらあ自己中心派	ゲーム・アーツ	PC88	6800円(5D)
3	2	大戦略Ⅱ	システムソフト	PC98	9800円(5D)
4	—	魔城伝説Ⅱ ガリウスの迷宮	コナミ	MSX	4980円(R)
5	3	信長の野望・全国版	光栄	PC88SR、PC98、X1	9800円(5D)
6	12	エルスリード	NCS	PC88SR、X1	7200円(5D)
7	4	覇邪の封印	工画堂スタジオ	PC88、PC98、FM7、FM77、X1、MSX、MSX2	7800～9800円(5D、3.5D、R)
8	—	ジーザス	エニックス	PC88SR	7800円(5D)
9	13	大戦略	システムソフト	PC88SR、PC98、X1	9800円(5D)
10	10	三国志	光栄	PC88、PC98、FM7、FM77、X1	8800円(5D、3.5D)
11	—	火の鳥～鳳凰編～	コナミ	MSX2	5800円(R)
12	5	ザナドゥ	日本ファルコム	PC80SR、PC88、PC88SR、PC98、FM7、X1	7800円(5D、3.5D) 6800円(T)
13	7	ドラゴンクエスト	エニックス	MSX	5800円(R)
14	—	ファンタジーⅡ	スタークラフト	PC88、PC98、FM7、FM77、X1	9800円(5D、3.5D)
15	6	ロマンシア	日本ファルコム	PC88mkⅡ、PC98、X1、MSX、MSX2	6800円(5D、3.5D) 5800円(T、R)
16	14	ファンタジーゾーン	ポニー	MSX	5500円(R)
17	19	ウィザードリィ	アスキー	PC88、PC98、FM7、FM77、X1	9800円(5D、3.5D)
18	11	夢幻戦士ヴァリス	日本テレネット	PC88SR、PC98、X1、FM77AV	7800円(5D、3.5D) 6800円(R)
19	—	ウィングマン2	エニックス	PC88、PC98、FM7、FM77、X1、MSX	6800円(5D、3.5D) 5800円(R)
20	8	めぞん一刻	マイクロキャビン	PC88mkⅡ、PC98、X1、FM77	6800円(5D、3.5D、R)

THE BEST Shop

今月の注目店は ここだ！

J&P 渋谷店



▲ゲームに関する情報が盛りだくさん！ Q＆Aのコーナーもあるヨ♡

さて、今月の注目店は、おまたせしましたの「J＆P渋谷店」の登場だよ。とにかく、パソコンゲーム大好き人間だったら、ぜったいチェックしておきたいお店なのだ。

なにしろ、ソフトの品ぞろえもさることながら、ゲームに関する情報がピカイチッ！ 新作ソフトの発売日情報はつねに最新のものがはりだしてあるし、そのほか、J＆Pの売りあげ TOP 10の紹介やおすすめソフトのコーナー、期待ソフトのデモなどなど。

とくによいな♡と思ったのは、お客さん自身が書きこむQ＆Aコーナーです。ゲームでわかんないところがあったら質問を書いとくわけ。で、これ知ってるよーという人が答えを書くというぐあいで、これはゲームをやってる最中の人にとって、リアルタイムで役立っちゃうのがうれしいね。

「J＆Pに来れば必ずなにかがありますよ」と平田さんが自慢してらっしゃいましたが、そうそう、イベントなんかもあるんですよね。

とくに今回はじめてやるという、J＆P渋谷・八王子・町田3店合同のアミューズメントフェアというのは、そうとうビックなイベントになりそうです。公開囲碁対局ソフトリーグ戦や、有名メーカー十数社の新作デモ・ゲーム大会のほか、いろんな特典もあるんだって♡（くわしくは店頭にて）。

さてと、J＆P渋谷店の営業時間のほうですが、毎日10:30〜19:30、水曜日はお休みだそうです。キミも機会があったらぜひ一度行ってみてね。

今月のトップ10

順位	ソフト名
1	大戦略II
2	エルスリード
3	信長の野望・全国版
4	ぎゃんぶらあ自己中心派
5	大戦略
6	火の鳥〜鳳凰編〜
7	ディーヴァ
8	ザナドゥ
9	三国志
10	ウィザードリィ

FAMICOM TOP 10

『ファミリージョッキー』、がぜん奮闘ぶっちぎりぃ!!

キデイランド（原宿店）

順位	ソフト名
1	ファミリージョッキー
2	さんまの名探偵
3	ファミリースタジアム
4	キン肉マン2
5	ゴルフJAPANコース
6	魔界島
7	アルゴスの戦士
8	ミッキーマウス
9	新宿中央公園殺人事件
10	北斗の拳2

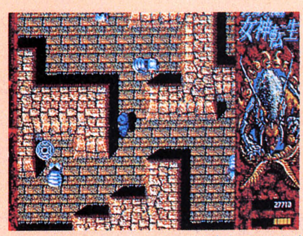
博品館（銀座店）

順位	ソフト名
1	ファミリージョッキー
2	グリーンベレー
3	キン肉マン2
4	さんまの名探偵
5	ミッキーマウス
6	新宿中央公園殺人事件
7	北斗の拳2
8	ドラゴンクエストII
9	ゴルフJAPANコース
10	熱血硬派くにおくん



平田さんの注目ソフト

J＆P渋谷店の平田さんが見るところ、いま注目すべきソフトはSLGの『大戦略II』、RPGの『ガンダーラ』、そしてアクションの『女神転生』。とくに『女神転生』に関しては平田さんご自身、日本テレネットへ行って開発中のところを見学させてもらったとかで、「これはぜったい！」と強力なおすすめだよ。

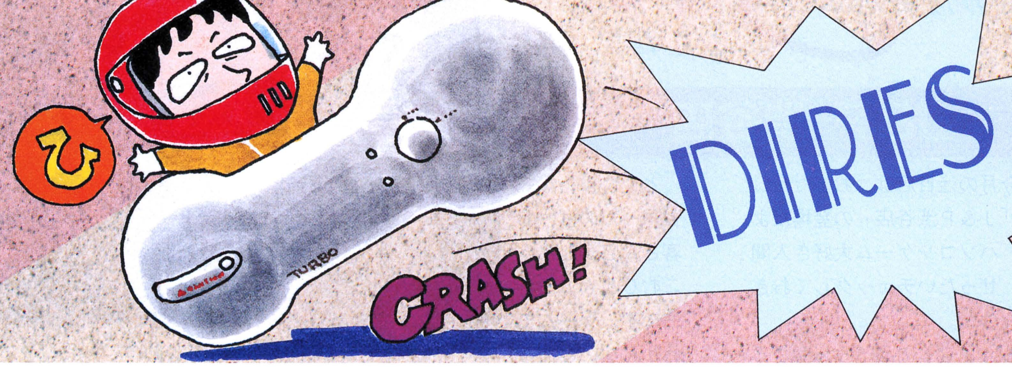


▲『女神転生』にはとくに期待しています

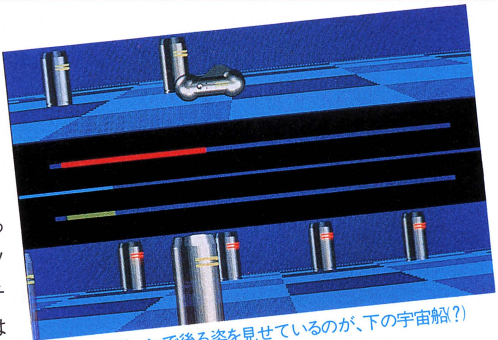
●調査協力店●

●ヤマギワソフトショップ ☎03-251-2111
●西武池袋 コンピュータ・フォーラム ☎03-981-0111
●LAOX コンピューターメディア ☎03-253-1341
●富士音響 ☎03-255-7846
●COM ☎03-251-1523
●SHINKO ☎03-255-0450
●J&P八王子そごう店 ☎0426-26-4141
●J&P町田店 ☎0427-23-1313
●J&P渋谷店 ☎03-496-4141
●LAOX新宿店 ☎03-350-1241
●カトー無線 ☎052-264-1534
●パソコンショップシグマ ☎052-251-8334
●コンピューター専門店テクノ ☎052-251-1241
●ベスト電機 マイコンコーナー ☎092-781-7131
●ユニード・ショッパーズ ダイエー福岡 ☎092-721-5411
●カホ福岡店 マイコンセンター ☎092-714-5155
●電巧堂チェーン 山形七日町本店 ☎0236-23-1055
●FM・LAB Pic ☎0252-43-5135
●ロケット千葉店 ☎0472-47-0050

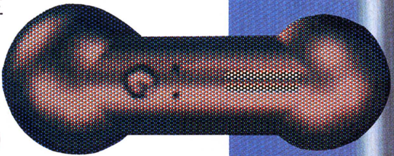
山下章のこのソフトを狙え！



キミの頭脳はAI(人工知能)に勝てるか!?
88VA専用ソフト登場!!


▲上のスクリーンで後ろ姿を見せているのが、下の宇宙船(?)

いや～、ボクの周りにも、けっこうこのコーナーを楽しみにしてる人が多いようで、「早く業界の明石家さんまと呼ばれる由縁(ゆえん)を見せてくれ」とか厳しいチェックを飛ばしてくる人がいるんだよねー。こりゃうかつに変なことは書けないな、と思いつつも、知らず知らずのうちにペンが軽い文章を書いている——これはもはや、ライターの悲しい性(さが)、あるいは宿命とでも言いましょうか。ま、正直なところ、おもしろければそれでいいやってんで、今月もなりふりかまわず、このソフトを狙っちゃうってわけだっ。

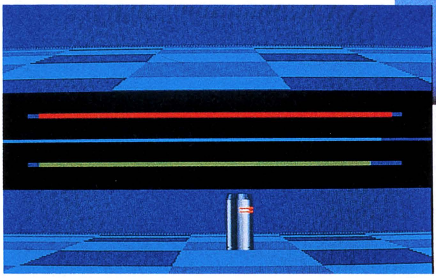


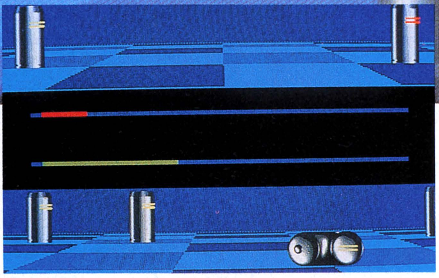
さてさて、今月ご紹介するのは、なんとNECさんのニューフェイス、PC－88VAの専用ソフト。そういえば、一昨年には88SRの専用ソフトとして発売されたゲーム・アーツの『テグザー』『キュービーパニック』にドギモを抜かれたもんだっけなあ。今回の88VA専用ソフト『DIRES』、コイツもチェックしないでおくわけにはいくまいってんで、ボクは『DIRES』を極秘のうちに開発していたというボーステックのビルに行って取材してきたんだ。

まあ、今さら言うのもなんだけど、88VAってハードは今までのPC－88シリーズの中じゃ一番スゴいんだよね。16ビットのCPUを積んでいて、スプライトやハードスクロール、それに65,536色のグラフィック機能を備えている。オマケにその16ビットCPUが、8ビットCPUのエミュレート（真似）までできるから、今までの88シリーズのソフトがほぼすべて動いちゃうって具合い。一番はじめのPC－88で、ビープ音と遅いグラフィックにめげずにゲームをやってたボクのような根っからの88ユーザーにとっては、まさに“夢の88”とも言えるスゴいマシンなんだ。

で、ボクの知るかぎりでは、その88VA初の専用ソフトになるのが、この『DIRES』（ウ～ム、何度も同じことを書いているようで、デジャヴーしたような気分！）。RPGか、はたまたシューティングかと思っていたら、ちょっと変わったタイプのストラテジーアクションゲームだったんだな、これが。

ゲームの内容は、単純に言うと、3次元スクロールする80×8マスの広さのフィールドに16本のポールを配置して、宇宙船（？）を使って先に相手のポールをすべて取ったほうが勝ちという戦略的なもの。画面を大きく上下の2つのスクリーンに分け、2人のプレイヤーがべつべつのスクリーンを見ながらゲームを進めていくことになる。もちろん、メインは対コンピュー


▲まずはポールを16本フィールド内に立てる。立て方が重要

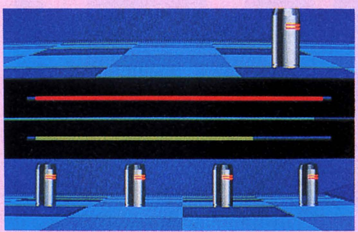

▲立て終わったら、相手のポールにぶつかって、取る

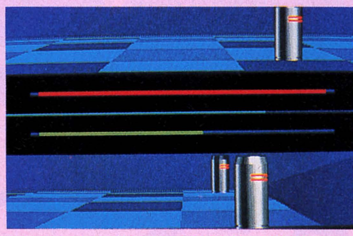
 イラスト／中野豪

ポールの立てかた

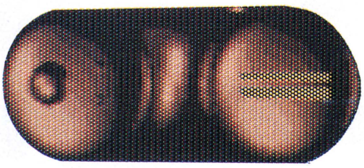
このゲームのポイントは、いかにポールを相手が取りにくいようにならべるかということ。メインスクリーンでは左右120度の視界しか表示されないから、うまく死角になる位置にならべていくのが基本だ。

また、自機がある程度の移動スピードを持っているときでないと、ポールに体当たりしてもはね返されてしまうので、ポールを直線に狭い間隙でならべたりするのも、加速がしにくくて効果的だ。友だちと２人用でプレイして、どういうならべかたが取りにくいのかを研究しよう。


▲横移動はめんどうくさいから､横１列は効果大


▲いちいち加速しないと取れない縦１列

タ戦で、コンピュータの戦略を予想しながら、戦いをくり広げて（？）いかなければならない。とにもかくにも上下２つのスクリーンが、それぞれ違った３次元スクロールをするのは必見もの。88VAの機能のスゴさを改めて認識させてくれる（どこかで見たことのある画面構成だなんて言わないようにっ！）。



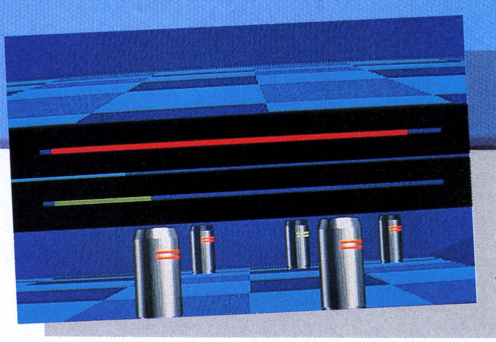
そして、このゲームで特筆すべきなのが、コンピュータ側が独自の思考ルーチンを持っている――それも、今までの戦略ゲームのように単純に思考するだけではなくて、１度負けるとなぜ負けたのかを反省して、その思考パターンが成長していくということだ。いわば、人工知能的な要素をふくんだゲームであると言える。

したがって、もしもこちらがまだそれほどうまくないときに、熟練した敵を練習モードで選んでしまったりすると、モー大変。なんと敵は、こちらのことをバカにして「おまえなんかに、手の内が見せられるか！」って感じで、じっとしたまま動かず、わざと負けてしまったりするのだ、こいつが。クソォ、やってくれるぜ！

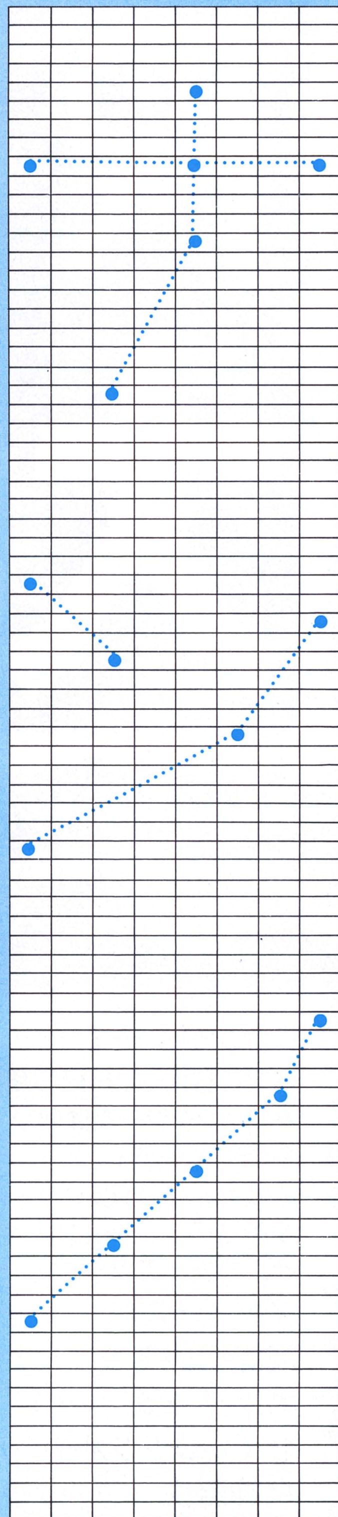
そういったノリのこのゲームの最終目的は、27種類のそれぞれ違った思考ルーチンを持ったコンピュータ・ランカーたちが参加するトーナメント（試合モード）で優勝することだ。トーナメントだから、もちろん27人全員と戦うことはないんだけど、勝ち抜いてきた敵たちは、勝つことによって思考ルーチンを成長させてきた強者ぞろいだから、トーナメントの上にのぼればのぼるほど手強くなってくる。多少とっつきにくいかもしれないけど、やりこむと思わず熱くなっちゃったりするんだ、実際のところ。

ウ～ン、こりゃまだしばらく、PC－88VAを買うか、X68000を買うか、悩む日々が続きそうだ。

（文／山下　章：本誌ゲーム評論家）


▲こんなふうに相手のポールを囲むように立てるのも有効かも!?

山下　章特製
いったいナンノ面だ？



保存版PRG必勝法講座付

RPG大特集2

今月もコンプティークはRPG大特集!!
クロちゃんの超講座も付いて、最新
ゲーム情報がギッシリの第2弾だ！





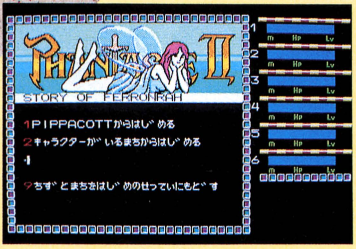
イラスト　水戸一行

クロちゃんのRPG超講座付き!

PHANTASIE II ファンタジー

フェロンラの章

もうRPGはあきた、なーんていうのはまだ早い。いままでとはちょいとちがった味付けの『ファンタジーII』をプレイしてみてね。



いやあ、苦労したなあ。といっても先月号を読んでない人には、何のことだかわからないかもしれないけど、ついに宿敵のワードナやっつけたんだ。そこでこりゃめでたいめでたいと、みんなでドンチャンしてたら、またまた登場したのがクロ先生だったのですよ。

「やあ、市ヶ谷くん。『ウィザードリィ』は終わったそうだね」

「ああ、あんなのはカンタンですよ。ばっちしクリアしちゃったもんね」

「そうか、それはよかった。じゃあキミに新たな課題をあたえよう」

そういって先生が取り出したのが、赤い小さなパッケに入ったゲーム。

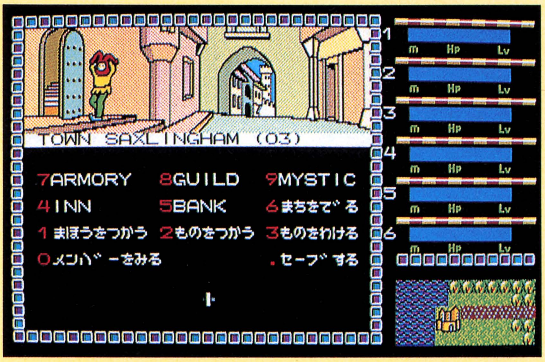
「へえー、『ファンタジーII』っていうんですか。ふーん、IIというからにはIもあったのかな」

「そうなのだ。この『ファンタジー』というのは、シミュレーションゲーム専門だったアメリカのSSIという会社が、初めて出した的なRPGなのだよ。出た当時からそのストーリーのおもしろさには定評があった作品だ」

「へえ、そうですか。でも『ウルティマ』か『ウィザードリィ』みたいに有名じゃありませんね」

「まあ、そこは宣伝力のちがいだろうね。しかしRPGマニアのあいだでは、隠れたベストセラーといわれているんだぞ。それにあちらじゃ、もうじき3作めが出るそうだ」

へえ、そんなにヒットしてるゲームならおもしろそうだな。ちょっとやってみようかな。



▲これが町のコマンドメニュー。ボケッとしてる道化師がいいね

あれっ、でも待てよ。これシリーズ2作目じゃないか。最初はまずIからやるのが順序ってものだよね。

「だいじょーぶ。それは心配ないよ。『ファンタジーII』は『ウィザードリィII』などとはちがって、IIからでもプレイできるんだ。だからがんばってキャラクターをつくりなさい」

ハーイ。でも2作めってのは、たいがい1作めをクリアした強いキャラクターのためにあるんだよね。だとしたら生まれたばかりのキャラクターだと、ちょいときびしい世界じゃないかなあ。でもしょーがないや。まあゆっくりと腰を落ちつけて、『ファンタジーII』の謎を解きあかそうかな。

「おいおい、そりゃこまるよ。このゲームの記事は、コンプティークに載る予定なんだからね。できるだけ早くやってくれよ」

「えー、ほんとですか。それならクロ先生が自分でやったらどうなんですか」

「わはははは、そうはいかんのだ。私はもうアップルでプレイしてしまったからな。まあがんばってやりたまえ。わからなくなったら教えてあげるよ」

といって先生は行ってしまった。なんでも『マイト&マジック』という新作と前作の続きの『バーズテイルII』を、「輸入RPG豪華2本立て」なんて調子でやってるんでいそがしいんだってさ。ごくろうさま。

マンガ/中野　豪



ファンタジーとは何か？

少し前まではアメリカでも、RPGといえば『ウィザードリィ』か、『ウルティマ』といったぐあいで、新しく出るゲームもこのどっちかの影響を受けていたんだ。しかしいつまでもそれじゃ進歩がないよね。そこで登場したのがこのファンタジーシリーズなんだ。

どこがいちばんちがうのかとひと言でいってしまえば、『ファンタジー』はシミュレーションゲーム（以下SLG）の影響を強く受けてるゲームってことかな。プレイしたことがある人は知ってるだろうけど、SLGはとにかくデータの多いゲームだよね。『ファンタジー』はそういったSLGのデータを、キャラクターの能力に生かしてるわけなんだ。

ふつうのRPGは、キャラクターのデータは能力値が5～6種類しかないけど、『ファンタジー』ではそのほかにキャラクターのやりそうな行動について能力が決まっている。戦闘の攻撃、防御から、ワナを見つける、鍵を開けるなどの盗賊の能力、さらに泳ぎの能力まであるんだぞ。アメリカには、『D&D®』よりもむずかしいRPGで『ルーンクエスト』というゲームがあるが、『ファンタジー』はコンピュータ版の『ルーンクエスト』といったらいいすぎかな。

あと『ファンタジー』の特徴としては、なんといってもストーリーがしっかりできているってことだろう。しかもこのストーリーは、最初からわかっているわけじゃなくて、ゲームの流れにうまく融合してる。

プレイヤーは最初のうちは、ほんの少しの情報しか得られないんだけど、ゲームを進めるうちにスクロールを手に入れるんだ。そしてそこにいままでの歴史とか、重要なメモとかいった、いろいろな情報が書かれているわけ。しかもこのスクロールは順番に出てくるわけじゃないから、それをうまくまとめなくちゃならないんだぞ。

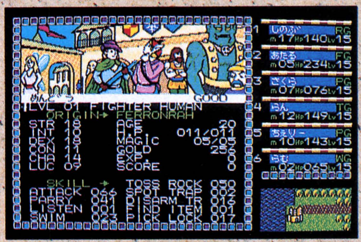
しかし『ファンタジー』でいちばん印象的だったのは、やった人がみんな同じことをいったってことかな。「あれ、このゲームはマッピングしなくてもいいんですね」

ほんとうはマッピングもおもしろいんだけど、いちじヘソマガリのプログラマーがやたらめんどうなダンジョンをつくったから、みんなちょっといやになってるんだなあ、な～んて思ったのでした。

キャラづくり

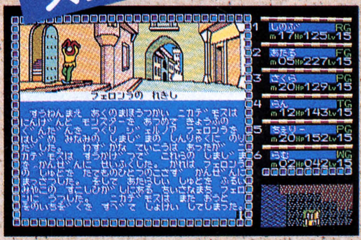






▲キャラクターは種族と職業を選択すればそれでＯＫ。でもあとで能力の修正はできないから、気にいらなかったらつくりなおそう

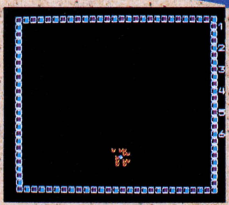
スクロール

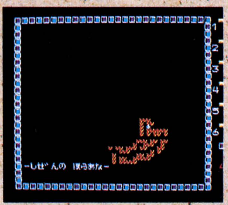


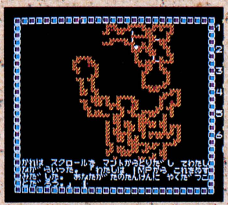
▲こんなスクロールが20ぐらいあるぞ

ダンジョン

▼ダンジョンはマッピングしなくても、歩くうちに自然と地図ができるんだ。でも秘密の場所もあるから注意してね







キャラはまじめにつくろうね

どうも先生の原稿を押しつけられちゃったような気がするんだけどな。でも始めてみると、この『ファンタジーII』はなかなかおもしろいや。

最初に何をするかといえば、あたりまえだけどキャラクターづくり。ふむふむ、種族には人間、ドワーフ、エルフ、ノーム、ハーフリング、ランダムの生物がいるのか。なるほどねェ。あれっ、このランダムの生物ってなんだろう？

「それはね、市ヶ谷くん。ファンタジーシリーズでは、怪物もキャラクターにできるんだよ」

わっ、びっくりした。後ろでのぞいてないでくださいよ。なるほどね、ノール、ゴブリン、コボルド、トカゲ人間、ミノタウロス、オウガー、オーク、ピクシー、スプライト、トロールか。これがキャラターになるのか。ふーん、笑えるなあ、よーし。

「市ヶ谷くん。どうせキミのことだから、怪物だけでパーティをつくろうなんて思ってるんだろう」

「えっ、なんでバレたんですか」

「キミの性格くらいわかってるよ。まあそれをやったっていいけどね」

もちろんやらせてもらいますよ。だっておもしろいじゃん。それにつくってみてびっくり、怪物キャラクターは力が強いしヒットポイントも多い。こりゃ最高だぜ。

「こんなに強いんじゃ、ふつうの種族なんかいりませんよ。キャラクターはみんな怪物でいいんじゃないですか？」

「へえ、そうかね」

そんなこといったって、盗賊、修道士、遊騎兵、戦士、僧侶、魔術師と6つの職業があるけど、戦士と盗賊はモンスターでいいよね。それから魔術師だって、ヒットポイントが多いほうがいいに決まってるもんね。だからこのさい魔術師も、魔術師も、あれっ、おかしいなァ？

「またキミはマニュアルを読まないでやってるのかい。ランダムの生物は盗賊と戦士にしかなれないって、ちゃんと書いてあるだろう」

あれま、そうでしたか。へー、残念。さすがに魔法が使えなくちゃ、この先きびしそうだな。モンスターのパーティはあきらめよう。でも戦士と盗賊は、全員怪物でもいいでしょう。

「どうぞ、ご自由に。何事も試してみることだね」

なーんてクロ先生がいわくありげにいうときは、きっと裏でなんかあるってことがよーくわかったんだ。ぼくもひどいめに会いました。くわしくは中野豪さんのマンガで見てよね。

フェロンラ



1 賢者フィルモンの研究室。ダンジョンの奥のほうにフィルモンがいるけど、そこまで行くにはちょいと頭を使わないとね。うまくフィルモンに会えると、有益な助言を聞くことができるぞ。
2 古い都の廃墟。もともとフェロンラの国王が住んでいたんだけど、悪の魔法使いニカデマスが、軍勢をひきいてフェロンラに攻めこんだときに滅ぼされたんだ。
3 Town Ferron (06)。ニカデマスが定めた現在の都だってさ。
4 The Black Elf Tavern
5 The Salty Tavern
6 Town Ipswich (05)。イギリスに同じ名前の町があるよ。
7 The Mountain View Inn
8 サマーパレス。この宮殿に入って、ある人を救わなくちゃならないんだ。でもキミのキャラクターが弱いうちは、ちょっときびしいダンジョンかな。
9 Town Llithfaen (04)
10 The Purple Gnome
11 魔術師セノッグの研究室。ここが二番目のダンジョンかな。セノッグは不在で、弱いコボルトとかオークが住んでいるんだけど、けっこう重要なダンジョンだよ。なにしろ奥のほうには異次元へのテレポートができる装置があるんだ。
12 Town Saxlingham (03)。ここもよく来る町だね。
13 地下世界の第1レベルにあるTown Black Moor (07) から、地上世界への出口だよ。
14 プルートのビーストがいる島。キャラクターが弱いうちは注意！
15 Town Pippacot t (01)。ここからゲームがはじまるんだよ。
16 コボルトの村。最初に行くダンジョンだ。この村のどこかにある神託所（オラクル）で、神のおつげを聞くといいよ。
17 The Albatross
18 Town Haslemere (02)
19 The Smuggler's Inn。「盗賊の宿屋」なんていやな名前だね。
20 The Oasis



怪物パーティ

ふつうのRPGなら、オークやトロールは敵のはずだよね。でも、『ファンタジーII』では、こういった怪物でキャラクターをつくって、パーティの仲間に入れることができるんだぞ。この怪物たちは体力や敏捷性がすぐれてるんで、戦士や盗賊には向いている。しかし残念ながら頭は悪いから、魔法を使うような仕事に向いていないんだ。しかも、しかもだよ、こいつらにはちょっと大きな問題があるんだよね……。



えーい、早くもドタバタだい！

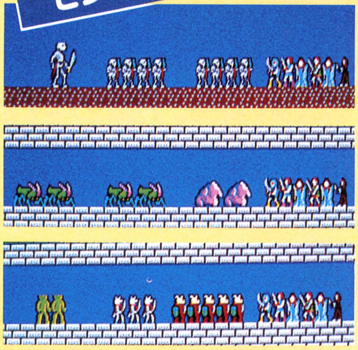
クロ先生によると、ファンタジーシリーズではキャラクターをつくるときに、おもいっきり根性を入れないとだめなんだそうだ。
「いいかね。『ファンタジー』では、キャラクターの能力はレベルが上がっても増えないんだぞ。だから最初がかんじんなんだ。能力には強さ、知性、機敏さ、体格、カリスマの５つがあるけど、はっきりいってこのすべてが重要だ。どの能力も15以上あるキャラクターをつくりなさい」
ひえー、そんなこといわれたって、そうそううまくはいかないよー。しかしカリスマがけっこう重要だってことは、なかなか参考になったぞ。それに能力がいいとキャラクターのレベルアップが早いらしい、なーんて極秘情報もやっと教えてくれたんだ。どうせならもっと早く教えてほしかったけどね。
でもなんとかぼくのパーティも完成して、いよいよフェロンラというこの島の探検だ。町の外に出ると一見のどかな田園みたい。海が広がってるし、なんだか建物もある。それに、あれ、へんな穴の入り口みたいなのがあるぞ。あれがダンジョンかな？
最初のうちは怖いから、ダンジョンに入るのはやめて野外の冒険。地図の端まで行くと画面が切り替わる。と、れれっ、なんじゃここは、真っ暗じゃないか！
「クロ先生、まさかバグじゃないでしょうね」
「ちがうよ。『ファンタジー』の世界はその大部分が、実際に行かないと何があるかわからないんだ。ほら、画面の端のパーティのいるあたりは、地形がわかるだろう。ほかのところはまだキミのパーティが歩いていないから、画面がまっ暗なんだよ」
「なーんだ。でもいちいち調べないと、何があるのかわからないのか。めんどくさいな」
「おいおい、そういう考えちがいをしちゃこまるな。なまけもののキミなら、むしろマッピングしなくていい、と喜ぶべきなんだぞ」
それもそーですね。でもなまけものは余計だい。しかし歩いていくうちに地図ができてくのは、なかなか楽しいな。なーんてあちこち歩いていたら、なんと突然怪物と出会ってしまった。
「よーし、戦闘だな。やるぞー」
「おっ、いよいよ始まったかい」
なーんてクロ先生は後ろで見物のかまえ。他人ごとだと思って気楽なもんだよ。でも敵は３匹だけど、こっちは６人だからね。あれっ、どうしたのかな。画面にはひとりしかいないや？
「キミのパーティは寝坊だねえ。まだ起きてこないのかい」
えー、いまは夜だったの。それじゃ出てこないキャラクターは、のんびりと寝てるってわけなのか。えーい、早く起きんか、このボケどもが。あれ、やられちゃったよォー。
「なんせ『ファンタジー』では、恐ろしいことに敵に斬られても目がさめないからなあ。起こすには魔法をかければいいだけどね」
でもそんな魔法は最初のうちは知らないよ。死んじゃったキャラクターをどうすりゃいいの。なーんてブツブツいいながら、とにかくいつもの手を使うことにしよう。町まで戻って寺に行って、死人を生き返らせてもらおうっと。
さて町についたから、そこでコマンド表を見ると、あれれっ、おかしいな、寺院がないぞ？
「あれ、クロ先生。寺はどこにあるんですか？」
「じつはね、『ファンタジー』の世界には、死者を生き返らせてくれるお寺はないんだよ。キャラクターのレベルが高くなると、生き返りの呪文が使えるようになるけどね」
ガーン！　そりゃないよ。じゃ助ける方法がないじゃないか。このかわいいキャラクターたちをどうしてくれるんですか！
「うーん、そういわれても、私がつくったゲームじゃないしね。こまめにセーブしておくんだね」
そんなこといまごろいわれたって、このキャラクターたちはつくってから一度もセーブしてないよ。これじゃ新しくキャラクターをつくり直したほうが早そうだなあ。

地下世界第1レベル



❶—インプリングのハッチャリー。インプという怪物の子どもが生まれるところ。ここが三番目のダンジョンかな。奥にだいじなものがあるよ。
❷—溶岩流。ここを通るとヒットポイントを失うから、用もないのにうろつくのはよそうね。
❸—Town Black Moor（07）。地上に帰るにはこの町から。
❹—血で汚れた寺。地上からここにテレポートしてくるんだ。
❺—溶岩流
❻—Town Deathport（08）
❼—インプのほらあな。こっちはインプリングの親だからずっと強い。でもこのダンジョンをクリアしないと……。

モンスター



▲登場するモンスターの一部。画面では1列になってるけど、ほんとはおたがいに向かい合っているんだ。こいつらはまだ弱いほうだよ

セーブなんかめんどくさい、などと思ったらとんでもない話だった。『ファンタジー』の世界はきびしい。キャラクターはなんと37人もつくれるんだけど、その半分以上がたちまち死体になってしまったんだ。

「ちょっとひどいんじゃないですか？これじゃ勝てませんよ」

「おかしいな。そんなに死んでしまうわけないんだけどな。キミのパーティはどこに行ってるの？」

「まずは地上の地図をつくるんで、あちこち歩いてるんですけどね。ちょいと遠出するとすぐにやられちゃうんですよ」

「おいおい、この世界じゃ最初の町から離れるほど敵が強くなるんだぜ」

そうか、それでぼくのパーティは、旅先で全滅を繰り返していたのか。うーん、しかしそれじゃ最初はどこに行けばいいんだろう？

「たぶんスクロールなんか買ってないんだろうね」

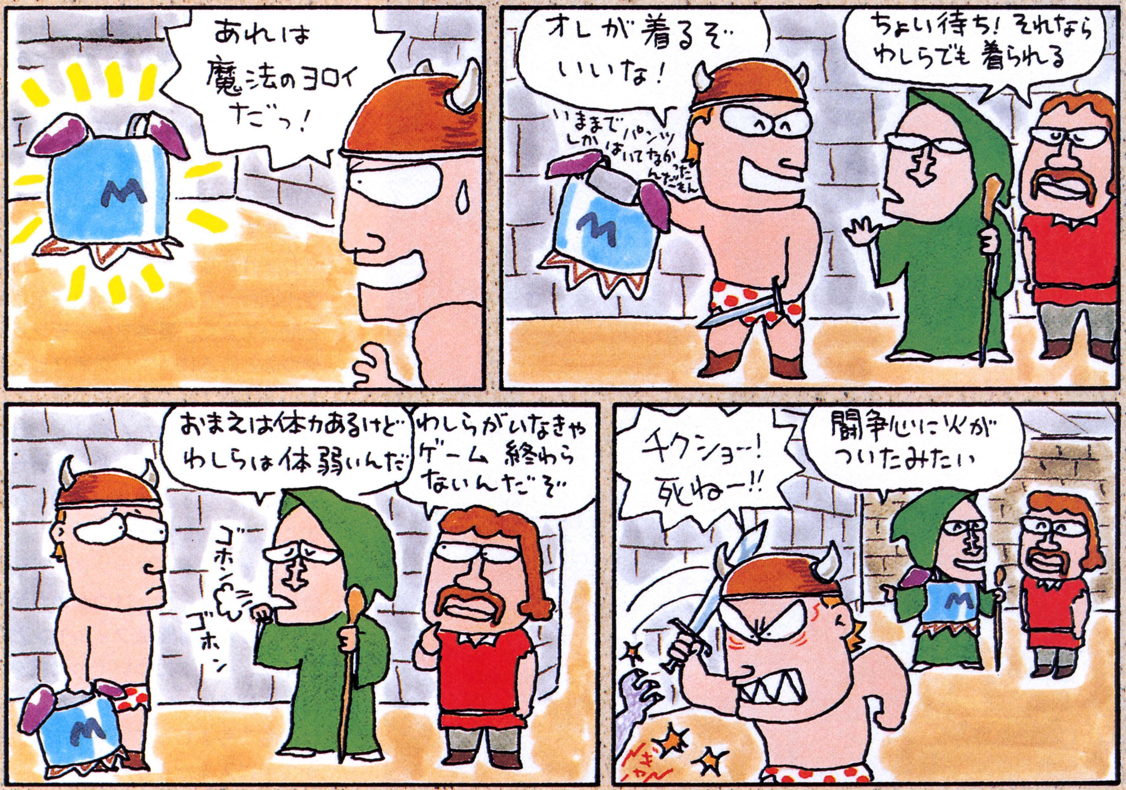
「スクロール？　なんです、それ？」

「あのねェ、ファンタジーシリーズがストーリーに富んでいるっていわれるのは、スクロールに物語の背景となるお話がいろいろと書きてあるからなんだよ。とにかく最初の町の店に行ってみなさい」



戦士と魔法使い

怪物との戦闘のときには、魔法使いは安全な後ろに下がるってのがRPGの常識。ところが、『ファンタジーII』は作者がへそまがりなのか、戦闘のときにはパーティが1列にならんで戦うんだ。したがってまともに怪物と戦うと、弱い魔法使いや盗賊はたちまちやられてしまうんだよね。でも魔法使いや盗賊がいないとゲームは解けないし、てなわけで戦闘のときに魔法使いを救うのが、『ファンタジーII』の最初の課題なんだ。



やっぱり偉大なスクロール

なるほど、ピパコットという町の店に行くと、品物リストの最後のほうにスクロールがありました。でもRPGではまず防具を買えって教えてくれたのはクロ先生じゃないか。スクロールなんて何の役にたつのか、さっぱりわかんないよね。

でもスクロールを買って読んでみたら、なるほどコボルドの村についての説明がいろいろと書いてある。そこには神託所（オラクル）があって、有益な情報をくれるらしい、とかなんとかヒントが書いてある。これはありがたいや。なにしろどこに行けばいいのかわからなかったんだ。

それじゃっていうんで探したら、なーんだ、いちばん最初に見つけたダンジョンの入り口が、じつはコボルドの村じゃないか。ピパコットの町からほんのわずかの所だし、これなら腕だめしにもちょうどよさそうだな。

村に入ったら画面がまっ暗になっちゃった。でも屋外の地図で経験ずみだから、そんなにあわてはしない。最初は何も見えないけど、先に進むにしたがって村の中も見えてくるんだからね。ダンジョンの地図を書く必要がないから、こりゃらくちんだ。『ファンタジーII』はいいゲームだなあ。

なにしろコボルドの村だから、コボルドとかそのほかの怪物があちこちにうろついている。でもしょせんはいつか「クロちゃん式分類法」で戦闘員と書かれていたコボルド。ぼくのパーティの敵じゃないや。

そんな調子でコボルドの村をさんざん荒しまわっていたら、見つけましたよ、例のオラクルらしいところ。ここでなにやら神託、神のおつげをくれるんだそうだ。なるほどね、ここが謎の発端なのか。

しかしRPGの神様関係ってやつは、どうしてこうがめついのかなあ。ここも「もってる金を全部寄付するか？」なんて聞くんだぜ。よっぽどノーと答えようかと思ったけど、なにやらバチが当たりそうでちょっと怖い。もったいないけどしょうがないやと、イエスを押したんだ。

ところがお金をはらったのに、突然「バーン！」あっ、汚ない、ワナじゃないか。ひえー、せっかくのキャラクターがやられちゃったよー！

「そんなことといってもね、この『ファンタジーII』は、『ファンタジーＩ』をプレイした人のためにあるんだ。強いキャラクターなら、どーってことのないトラップじゃないか」

なーんて調子でクロ先生はとりあってくれないんだ。でもセーブしてなかったんだよ。そうか、どうせセーブを忘れたぼくが悪いんですよーだ。

「おいおい、やけをおこすなよ。それよりオラクルの言葉はちゃんと覚えているのかい？」

「えっ、あ、そうか。たしかフ、フなんとかってやつのところに、ブックだかなんかをもってくとかもらうとか」

「えーい、なんと情けない。キャラクターが命がけで探りだしたことを、キミはメモさえしてないのか！」

うーん、これはいわれてみればそのとおり。ひえー、お許しくだせえ、お代官さま。これからはちゃんとメモしときますだ。

しょうがないからコボルドの村にもう１回行って、オラクルの話をきちんと聞いてきた。賢者フィルモンというやつのところに、ブックオブビーストという本（？）をもっていけ、というのがオラクルの話なんだけど、はてさてフィルモンなんて名前は聞いたこともないし、ブックオブビーストなんてどこにあるのかな？

まあそれでも『ファンタジーII』の謎の手掛りが、少しはつかめたからいいや。こんどは賢者フィルモンとブックオブビーストについての情報を、どこかで探せばいいんだからね。ヒントはあちこちまわっているうちに、どこかで手に入るだろう。

地下世界第2レベル



❶—プルートの小さな城。小さいとはいっても何マイル四方もあるんだそうだ。なにしろ８つのダンジョンからなっているんだからね。この中に悪の神プルートがいるけど、こいつが強いのなんのって。城に忍びこむときは用心しろよ。
❷—小さな寺。地上からここにテレポートしてくるんだ。
❸—Town Dark Abyss（10）
❹—溶岩流
❺—Town Demoniac（09）。ここから地下世界の第１レベルに戻れるよ。
❻—溶岩流。しかしこの地下世界の第２レベルには、溶岩流の中に忘れられた寺院とやらがある、という情報があるんだけど、いったいどこにあるのかな。それにどうやって行くのかな？

それからあとは順調に進んだぞ。サクスリンガムという町の先に、ダンジョンをまたひとつ見つけたんだ。どうやらここはスクロールに書いてあった、セノッグという魔術師の城らしいや。

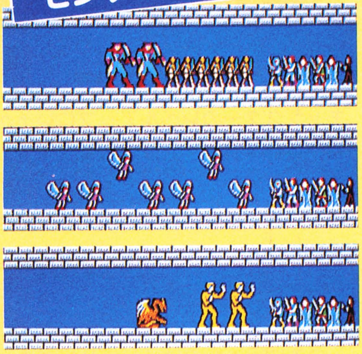
この城の中をうろついているうちに、何か変な装置を見つけたぞ。1から9までのボタンを2回押せっていうんで、1を2回押したら、あれっ、テレポートしちゃった。そしてたちまち城の外。単なる出口だったのかなあ。でもほかの番号を押したら、べつなところに出るかもしれないな。

そう考えてぼくはもう1回城の中に入っていったんだよね。ところがよく考えなおしてみると、ボタンを2回押すんだから、9かける9で81とおりも試さないとだめなんだ。冗談じゃないや。そんなめんどうくさいこと、だれがやってられますかってんだ。

「と、いうんじゃないかと思ったよ。あいかわらずなまけ者だなあ。いいかい、市ヶ谷くん。全国ウン十万のコンプティーク読者のためにも、キミはこの装置の謎を解きあかさなくてはならないんだ」

そーですか、わかりましたよ、もうやけだい。というわけで試しましたよ、81回。こっそり教えてあげると47、66、97を押すと変わったことが起こるよ。

モンスターその2

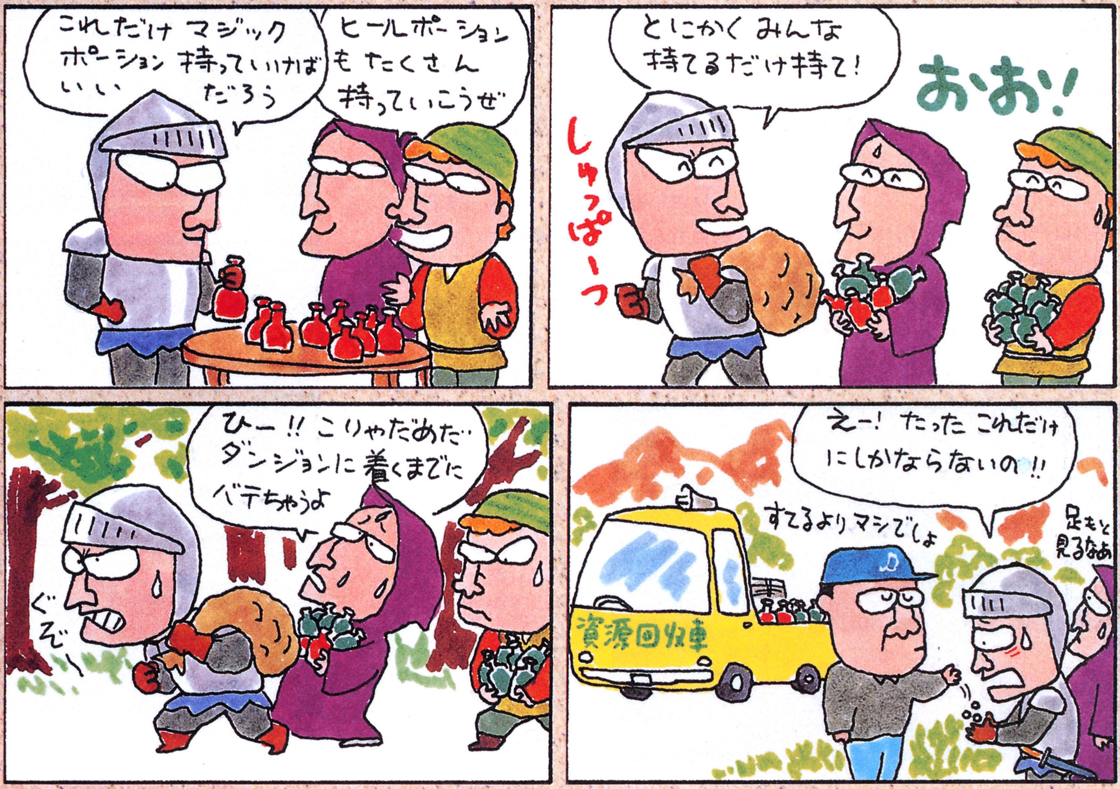


▲このあたりになるとモンスターもちょいと強いぞ。さすがに野外をうろついてはいなくて、ふだんはダンジョンの奥にひそんでるよ



魔法のポーション

どのRPGでもそうだけど、魔法はすごく重要だってことは知ってるよね。ところが『ファンタジーII』で強力な魔法を使うと、キャラクターのマジックポイントがたちまちなくなっちゃう。町にもどれば回復するとはいえ、いちいち帰るのはめんどうくさい。そこで役にたつのが魔法の薬（マジックポーション）だ。こいつと傷を治す薬（ヒールポーション）さえあれば、どのダンジョンに行ったって怖いものなしなんだぞ。



まだまだ続くファンタジーの旅

それからのぼくはスクロール集めと、キャラクターのレベルアップにいそがしい毎日を送ったんだ。もちろん例のセノッグの城を使って、フェロンラの地下にある地底世界も探険したぞ。地底世界はあちこちに溶岩が流れていて、しかも怪物はほとんどがアンデッドモンスターなんだ。

つぎに行ったのはインプリングのハッチャリー。ここの奥にはなんか変なプールがあるよ。12もあるけど、半分くらいはトラップだろうな、なーんてぐあいに作者のパターンも読めてきたぞ。しかしRPGでは、「たぶんトラップだろうなー」なんてわかっていても、いちおう全部試してみないとダメなんだよね。ひょっとしたらってことがあるかもしれないしね。

おもいきってプールに飛こんだらこれがめちゃくちゃ。ヒットポイントが増えたり減ったり、金や経験まで増減して、何がなんだかわからないんだ。でもこのへんまでくると、「どうせセーブしてあるからいいや」なーんて感じで、何が起きてもあまり気にしないもんね。

そしてプールのあるほうとは反対側の通路に行くと、突然トラップが作動開始。こんどはなんと毒ガス攻撃だ。ひえー、きびしいなあ。もう逃げようかしら。

しかし、待てよ。ぼくだってだてに何回もRPGをやってきたわけじゃないぞ。こんなトラップが仕掛けてあるなら、なんかだいじなものが隠してあるんじゃないかしら。もしなかったら本気で怒るよ、なーんて思いながらあたりを必死に探すと、あったぞ、あった、ありましたよ、ブックオブビーストが。そうか、こんなところに隠してあったのかァ。いや、それどころではない、はやく毒ガスのトラップから逃げなくては。

「いやー、先生。ついに見つけましたよ、あのブックオブビースト。でもさすがにすごいトラップが仕掛けてありますね」

「そう、それはよかったね。でもトラップだって、ああ、あの毒ガスか。まさかキミは、あのガスの中を進んでいったのかい？」

「そのまさかでひどいめにあったんですよ。6人のうち3人が死んじゃったんだから」

「馬鹿だなあ、あのガスは脇道を避けて通れば、まるでだいじょうぶなのに」

ガーン、またひとつ勉強になってしまった。壁を抜ける横道なんてものがあったのか。でもこんな実地勉強はしたくないよー。

しかしブックオブビーストを手に入れたということは、ぼくの冒険もかなり進んだってことかな。あとはフ、フェ、えーとなんだっけな、そうそう賢者フィルモンを見つければいいんだ。手に入れたスクロールには、フィルモンは古い都のあたりにいるって書いてあるもんね。たぶん岬の先にあるあのダンジョンのことだろう。よーし、フィルモンめ、待ってろよ。

「おいおい、市ヶ谷くん。まちがえるなよ。フィルモンはキミの味方だぜ」

「あ、そうか、目標なんでついつい敵みたいな気がして。それにもうじき終わりだから気がせくんですよ」

「終わりだって？」

「だって賢者フィルモンにブックオブビーストを渡せって、コボルドの村のオラクルはいってましたよ」

「とーんでもない、それでゲームが終わるくらいなら苦労はしないよ。キミが手に入れたスクロールをもういちどよく読んでごらん」

スクロールによるとぼくのパーティは、オーブというものを手に入れて破壊しなくちゃならない。しかも破壊のしかたは、サマーパレスという宮殿に捕まってる王女だけが知ってるらしいや。

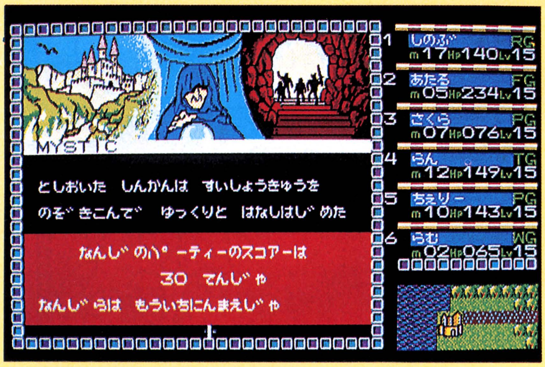
「フィルモンはオーブのありかのヒントくらいはくれるんじゃないかな」

「するとそれからオーブを手に入れて、サマーパレスに行って王女を救えば終わりかな」

「甘い、スクロールをよく読んでごらん。王女はオーブを破壊する方法を知ってるだけなんだ。それがどんな方法かな神のみぞ知る、だね。

かくして冒険の旅は、まだまだ続くのであった。やれやれ……。

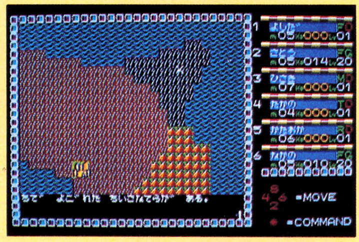
（クロちゃんの弟子・市ヶ谷記す）

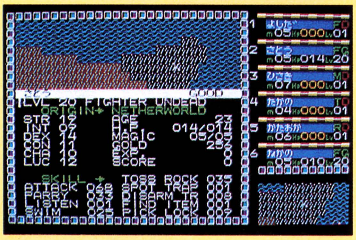


▲パーティの成長は、この占い師が総合的に判定してくれるんだ

いったいココは？







▲パーティが全滅するとアストラルプレーンに送られるんだ。そして数人はアンデッドになって、どこかで見たような世界へ復活する



地獄だって!?

パーティが全滅！　ヒエー！　などという恐ろしい経験は、みんな一度や二度はしてるよね。しかしふつうのRPGでは、キャラクターを生き返らせる方法があったんだけど、『ファンタジーII』はシビアなんだなあ。パーティが全滅すると、一行は地獄(？)に送られて、そこでさばき(？)を受けるんだ。そしてうまくすればアンデッドになって、死んでも復活できるようになる。でも、こりゃいいやと思ったらいかんぜよ。





イースは、膨大な物語の第一章でしかないのか…!?

北に険しき崖山を、南に緑なす大地と清らかな川の流れを望む国エステリア。この美しき大自然に囲まれた国に、ある日、何のまえぶれもなく、おびただしい数のモンスターたちが現れた。鋭い牙をむきだして襲いかかるモンスターたちに、人々はなすすべもなく、やがてエステリアは悪魔の住む国として恐れられるようになった。それを人づてに聞いた若き冒険者アドルは、勇んでエステリアに向かった。

毎日のように、殺りくと略奪が繰り返されたエステリアは、人の行き交いもまばらで、にぎわいは見られなかった。アドルはこの国で、女占い師サラと出会い、彼女から先祖代々受けつがれている古文書“イースの本”をモンスターから取り戻してほしいと頼まれるのだった。サラが言うには、イースの本とはかつてこの国がイースと呼ばれていた時代、その国の６人の神官たちによって書かれたもので、６冊からなるその本には、イースの悪魔たちのことが記されていると言う。さらにその６冊の本が集まる時に、大いなる奇跡が起こるというのだ。

しかし、今やそれらの本は何者かによって闇に葬りさられようとしており、神官の血をひくサラは、それを阻止せんとこれらの本を集めていると言う。

アドルは、彼女の頼みを引き受け、その本が持ち去られたという、北のサルモンの神殿跡へと向かっていった……。

だが、真のイースの世界をアドルはまだ知らなかった…。


▲ここが冒険の始まり。エステリアの街だ！



▲大ぜいの人と会話をして冒険を進めよう





▲もちろん買うから、電話番号も教えて



▲人間、体が大事、武装も忘れずに！

※画面写真はすべて開発中のものです

イースに後戻りはない！すべてが小説のように進む！

RPG大特集2



▲これがフィールド。モンスターが来たぞ！

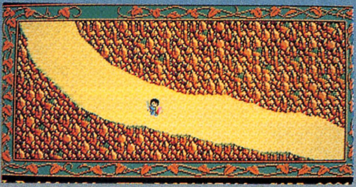
もうアクションＲＰＧのファルコムと言っても過言ではないぐらい『ザナドゥ』でその地位を不動の物にした日本ファルコムが、またもや膨大なファンタジーＲＰＧを発表する、それが『Ｙｓ(イース)』だ。

『イース』、ビジュアル、サウンド、ストーリー、とすべての面でより充実したＲＰＧ。でも、『ザナドゥ』や『ロマンシア』とはだいぶ違って、タイプ的にはＲＰＧ＋アクションＡＶ（アドベンチャー）タイプと言ったところ。視点も今までの物とはまったく違った、俯瞰（ななめ上から見た感じ）を使って広大な世界を表現している。町、村、森とフィールド(野原)、不思議な謎に包まれた神殿、一寸先には暗闇のダンジョン(廃坑)、そして大いなる目的が隠された塔など実に広〜い。そして、その中にたくさんの冒険の目的があってこれをひとつひとつ達成していくことで、本当の冒険の目的を知ることになるんだ。

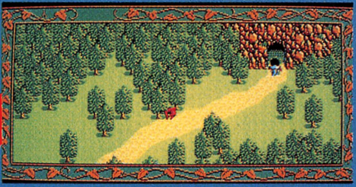
画面は、アールデコ調の唐草模様？に囲まれたディスプレイいっぱいのフルスクロールで迫力満点だし、『ロマンシア』と同じ完全重ね合わせ処理をしているのでリアルな冒険を楽しめちゃうわけだ。おまけに、グラフィックもすごいとくれば、もうディスプレイをながめながら、自分の想像の世界にどっぷりとひたってプレイできちゃう。



▲ヤッタ！　村を見つけたぞォ〜イ



▲ここはなんと山道なんだ。先には何が？

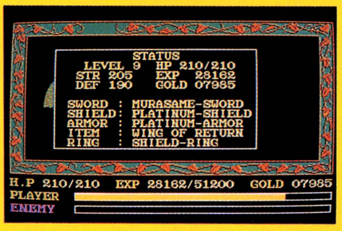


▲ム！　ここが廃坑への入り口だな

そしてなんといってもオドロキが、BGMや効果音だ。時にはやさしく、時には胸おどるような、そして時には悲しいまでに哀愁をおびた旋律が約20曲、『イース』の冒険物語を彩ってくれる。個人的には、タイトルバックの曲がすっごく気に入ってしまった。なんかこう…新日本紀行！　ってな感じで胸にジ〜ンときてしまった。今や、ビジュアルだけでなくサウンドもゲームを盛り上げるための、重要なアイテムのひとつだよネ。その点『イース』は、しっかりやってくれちゃっているのがうれしい。

ゲームは、高いへいで囲まれた街からスタートする。『イース』の世界(エステリア国)で唯一モンスターのいない地帯だ。ゲーム中でショップや病院があるのもここだけだから、この街が冒険の拠点となるわけだ。街の中には武器屋、ヨロイ屋、病院、占い師など７店のショップがあり、売買などができる。

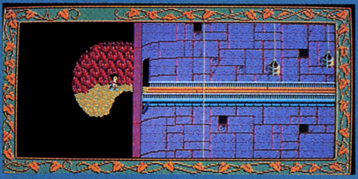
さて、まずは何をしたらいいのか？それは、町の人々と会話をすることだ。



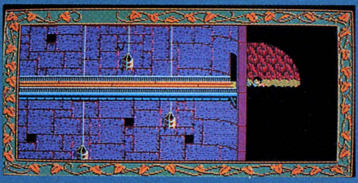
▲いつでもステータスと装備は見れる



▲廃坑の中では自分の回りしか見えない



▲オヤ？　ここはいったいなんなんだろう



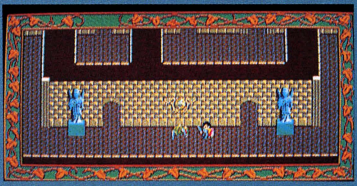
▲廃坑のダンジョンは多重層になっている

道ばたや酒場で話を聞くことで、まず自分にあたえられた最初の冒険を見つけられる。とにかくより多くの人々と会話をすることが冒険の中心となっているので、町でも、村でも、野原でも歩いている人を見たら（モンスターはムリだよ！）こんちわぁ〜すと近づいていって話を聞こう。

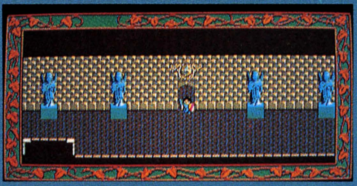
町の中で買う物を買って、話も聞いて準備がととのったらいざ冒険の旅へと出発しよう！　この時、スタート地点にあった大きな門をくぐって、外の世界へ出て行くんだけど、これがまたワクワクさせるんだよネェ。はたして、外の世界はどんなところなんだろう。



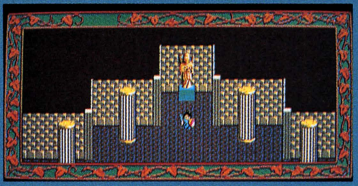
▲アイテムはすべてグラフィックで表示



私の名はアドル。このエステリアの地で、今、冒険の日々を送っている。村から続く山道を見つけ、登って来たら巨大な建造物の前に出てしまった。どうやらここが、北のサルモンの神殿跡だな。と、すると、ここに６冊の“イースの本”が、隠されているのだろうか？　ヤヤ！　左手からヨロイに身を包んだモンスターがやって来たぞ。こうしてはいられない、エ～イ入るぞ！



中に入ったはいいが、左右とも行き止まりではないか、どうなっているんだ？　今入って来た所以外、トビラらしき物は見あたらないし他にある物といえば石像ぐらいだし……オヤッ？　う～ん、困った。なんとかしなければならない。さもなければ、私の冒険が終ってしまう。と言っても何も見あたらないなァ……アレ？　なっなんだ！　体がすいこまれて行く！　アレェ～！



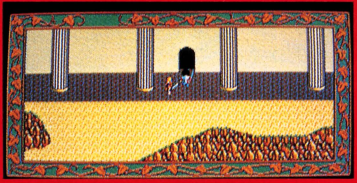
くっそ～！　なんてことだ、この私もとうとうここで死んでしまうの…アレ？　生きているぞ、それにこの場所は…なるほど！　さっきの部屋にあった石像がワープポイントだったに違いない。なるほど、そうか。すると、今私の後にあるこの石像に触れると、さっきの部屋までワープして戻れるわけだ、ヨシ！　神殿跡の謎をひとつ解いたぞ。

しかし、この先にどんな謎が隠されているのだろうか。ふたたび、太陽を見れるか、私は奥へと進んで行った。

若き冒険者アドルよ、神殿跡の謎を解き、新しい世界へ踏み出せ！

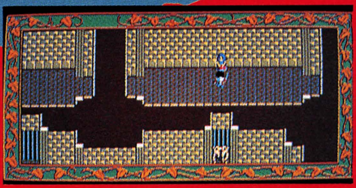
このゲームの中には、随所にリアルタイムな部分が取り入れられている。たとえば廃坑の、一寸先は暗闇ダンジョンでは自分の回りしか見ることができない。今までのＲＰＧの場合、ショップでランプなどのアイテムを買って暗闇で使うと、ディスプレイ全体が明るくなったよネ。しかし実際に暗闇の中でランプを使ったら、そんなに明るくなるわけがない、せいぜい見えるのは自分の足もとぐらいのはずだ。その辺をイースでは実にリアルに表現している。おまけに、ランプをショップで買わなきゃならないわずらわしさも排除し、スタート時から装備していることになっている。うれしいかぎりだネ。

この『イース』の世界には、廃坑、神殿、塔の３つのダンジョンがある。そしてそのダンジョンの中に６匹のデカキャラ＋１（最後の敵）、全部で７体のデカキャラが潜んでいる。これがまたオドロキの迫力で登場して、プレイヤーに襲いかかってくる。このデカキャラ、それぞれ戦闘のアルゴリズム（攻撃のパターン）が違うので、ただ強ければ勝てるってもんじゃない。す速いユビ先のテクニックと敏速な判断力が必要だ。ウネウネと飛びながら攻撃してくるヤツや、分裂してくるヤツなどパターンはさまざまで、気をぬけないヤツらばっかりだ。



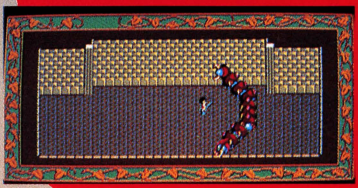
▲エ～イちょこざいな、名をなのれ！

３つのダンジョンも、それぞれ個性的なつくりになっていて、廃坑では、地下の洞窟のようだし、神殿では大きめの部屋が多い。そして神殿の中では、所々にある石像によって別の場所への移動が可能（神殿の中だけだよ）になっている。神殿の中はブキミなモンスターどもがウロつき回っているので、ちょっとでも気をゆるすとビシバシ！　とやられてしまう。おまけに完全重ね合わせ処理をしているので、柱やカベにモンスターが入ってしまうと、こちらがわからはまったく見えなくなってしまうぞ。な～んも知らないで、柱のむこうがわを通ろうとしたらバチコ～ン！　とダメージを受けてしまい、アウト！　なんてことにもなりかねない。この辺もたいへんリアル（シビアとも言う）になっているネ。

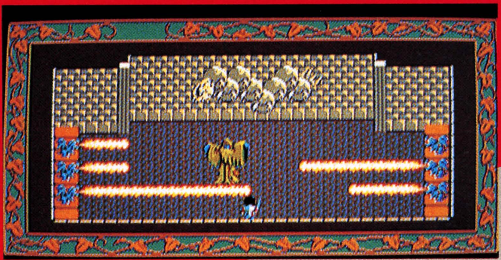


▲娘さん～よく聞～けよ♬助けてあげよう

神殿の中では、捕えられている娘を助け出したり、デカキャラと対決したりと危険な冒険の連続だ。ＢＧＭもしっかり緊迫して、冒険の気分を盛り上げてくれるので、今まさに自分がダンジョンの中を歩いているような錯覚をおこしてしまいそうだ。

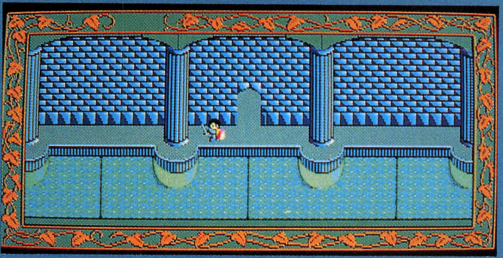


▲ウワァー！　なんだこのデカキャラは！



▲キャラ自体は、たいして大きくないけど、なんなんだこれは！

常に新しい世界が、キミの前に広がっていく


▲これが塔の外壁の部分だ。いったい地上何階なんだろう

『イース』にあるたくさんの冒険のすべてが、『イース』に秘められた物語の一部なのだということは、もう話したよね。そうなんだ、『イース』の世界で起こるあらゆるできごとが、すべて物語と複雑にからみあっている。町や村にいる人々のひとりひとりも数多くの謎も、ゲームストーリーも、『イース』のすべてがひとつの物語の上にあるということだ。

だから、ひとつひとつの謎が解かれていくごとに、その奥に秘められた物語が展開していき、よりスケールの大きな謎が見えてくるというわけ。ゲームが進んでいくと、その背景にある複雑な物語に触れられるというわけなのだ。

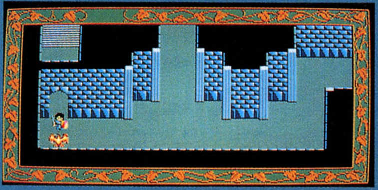
『イース』の物語での最大の見せ場はなんといってもここ、最終地点の塔だろうね。この塔はかなりの高さがあって、もちろん、中はトラップばんばんのモンスターうようよデイヴうろうろ(?)のデンジャラスゾーンだ。

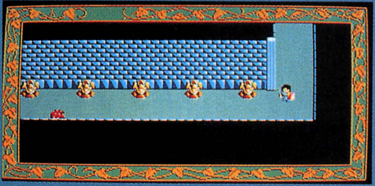
たとえば、ダンジョンの中には、ところどころに宝箱があるんだけど、この宝箱がくせものになっている。どこがくせものかは、ここでは教えられない。なんとか自分で見つけだしてくれ。

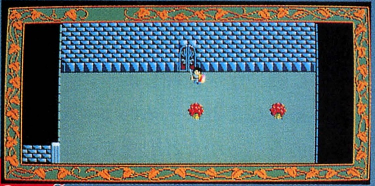
その他にも、究極のトラップがビシバシしかけられているので。塔の中を冒険するときは、注意一秒ケガ一生の心がけで進んでいくように。

おまけに、塔の中のモンスターはやたら強いし、迷路は複雑だし、フーしんどってかんじなのだ。

▼ダンジョンの中は、謎がいっぱい。おまけにモンスターもいっぱいでキケンもいっぱいだ！







神殿ではワープするのに石像を使ったけど、さてこの塔の中にはこのようなワープアイテムはあるのだろうか。残念ながら、今回の取材ではそのへんのところは聞けなかった。

そうそう、この塔の中には渡り廊下みたいなところがあって、そこの夜景がまたキレイなんだよね。この夜景を見た時、私、デイヴ菅原は思わず1曲歌ってしまいました(?)。

この塔の中にも例にもれずデカキャラは登場してくる。もちろん、神殿で出てきたやつなど足元にもおよばないほど強い。そして、この塔の最上階には最後の敵キャラが待っているのだ。

このゲームに登場するモンスターの数は、約40〜50種類くらい。フィールド、神殿、廃坑、塔とそれぞれその場所に合った特徴を持ったキャラばかりだ。

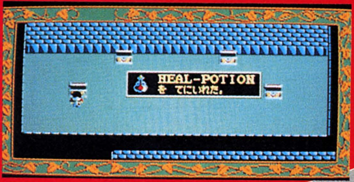
ゲームは1部と2部に分かれていて、"イース"の本を見つけ出すことが、第一の目的になっている。

こうやっていろいろと紹介してきたけど、このゲームはそんなにむずかしいものではありません。開発の橋本サンも"カンタンですよ"と言っているぐらいなのだから（でも橋本サンには、あの『太陽の神殿』ですっかりはめられたからな……）。RPGをやりなれている人は、簡単すぎて「アレッ？ もう終っちゃったの」という人もいるかもしれない。でも、この『イース』には解くことの楽しみだけじゃなくて、物語を楽しむということもある。解いた後は、なんかこう、長い旅を終えた後の充実感と不思議な感動に包まれるだろうね。それだけ『イース』の世界が、すべての面で充実したRPGであるということなんだろう。

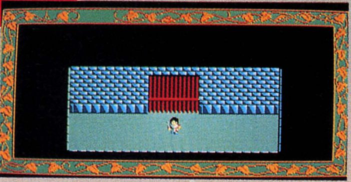
謎はけっしてやさしいものではないけど、でも難しいのでもない。ふだんそうしているように、問題を解決していけば、自然と進んでいくのだ。

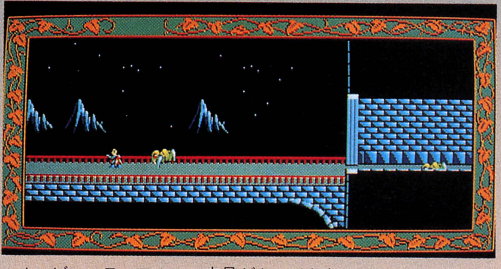
さてさて、今月の冒険はここらでおしまい。でも、来月からは連載でこの『イース』をとりあげていく予定なので（ネッそうでしょカタオカさん）みんな期待していてくれ。よーし、また立川で親子丼を食うぞ！

（文／デイヴ菅原）



▲やったぜ！ 薬を手に入れたぞーい！


▲いかんワナだったのか！ どうしよう？

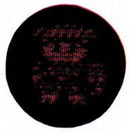

▲オ〜ビューティフル！ 夜景がキレイだなァ





ポポロン

前号でも紹介した『ガリウスの迷宮―魔城伝説Ⅱ』を今回はHow To Win。アイテムや小悪魔の紹介のみならず、デカキャラ（大悪魔）攻略法もどーんと大公開だ!!



アフロディテ

いよいよガリウス城の奥深くに突入!

みんな元気かな? 日ごろの精進の賜物か、先日、ついに敵の大将ガリウスと闘えるまでになった、ウォルフ中村だ。今回は私の経験をもとに、このゲームにいかに勝つかを伝授しよう。

一番重要なこと――それは主人公2人の能力をしっかりと把握することだ。たとえばジャンプ。アフロディテはつねに同じ距離を飛ぶが、ポポロンはキーを押す時間によって飛距離を調節することができる。またポポロンは回転壁を通れるが、アフロディテは『パンと水』を取らないかぎり通れない、など。

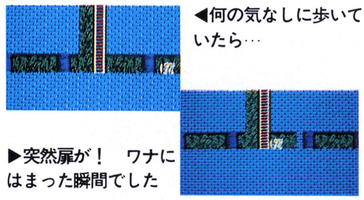
つぎに重要なのはバイタリティの数値だ。残り少なくなったら妖精にタッチしよう。バイタリティが復活するぞ!

妖精の出し方は右の写真がヒントになっているからよ～く見てくれ。

あとは、絶体絶命のピンチになっても決してあきらめないことだ。必ず突破口はあるのだから。(マグマに落っこちても、すぐに『天使の輪』を使えば無傷でいられるのだ)

それでは健闘を祈る!

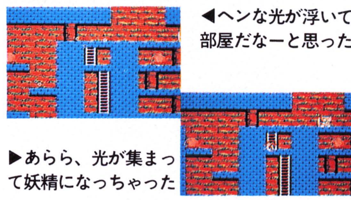
■閉まる扉



◀何の気なしに歩いていたら…

▶突然扉が! ワナにはまった瞬間でした

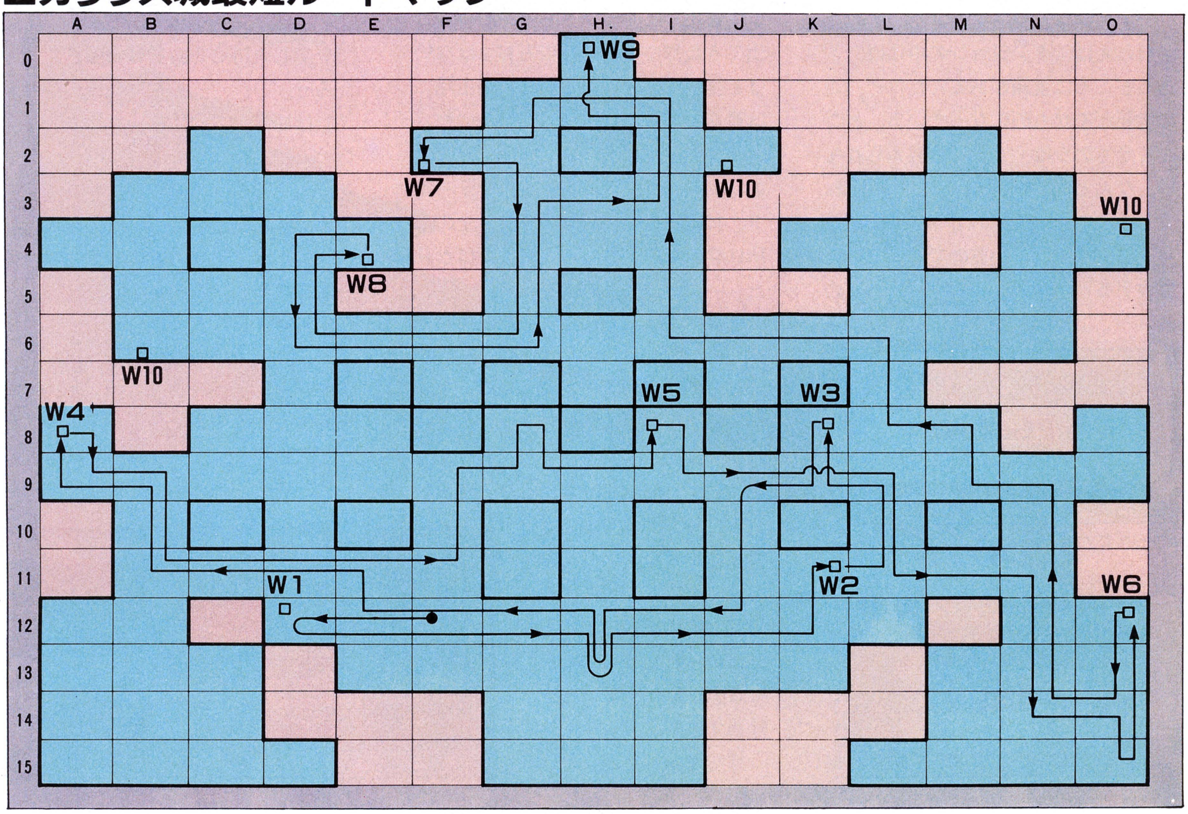
■妖精出現



◀ヘンな光が浮いてる部屋だなーと思ったら

▶あらら、光が集まって妖精になっちゃった

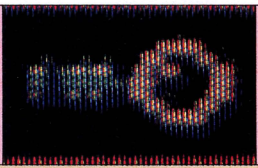
■ガリウス城最短ルートマップ

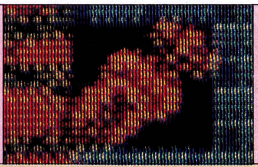


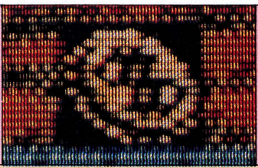
ITEMS

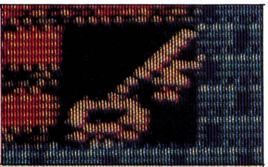
RPG大特集2

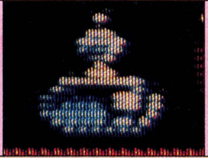
アイテムの数は、じつに47種類　ここではそれらの効力をどーんと公開しちゃおう！　全部集めなくてもガリウスは倒せるけど、役だつ物ばかりだから全部手に入れたいね！

虫メガネ

▲ワールド内にある石碑に刻まれている呪文が読めるようになる

矢筒

▲主人公の武器（「剣」以外の5つの武器）の弾数が増える

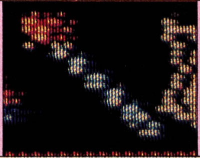
コイン

▲神からアイテムを買う時に必要となる。たくさん取ろう！

キー

▲城内やワールド内にある扉を開けるのに使う

聖水

▲大悪魔のヒットポイントを半分にする

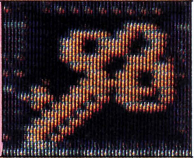
マント

▲大悪魔から受けるダメージを半分にする

マジカルロッド

▲大悪魔と闘う時に限り、矢筒の数が減らなくなる

マップ

▲サブ画面にそのワールドの全体図が表示される

グレートキー

▲各ワールドの門を開けることができる

トライアングル

▲敵『ベイパー』に触れても体力減少しない

王冠

▲敵『ウー』に触れても体力減少しない

かぶと

▲敵『エクトプラズム』に触れても体力減少しない

ランプ

▲サブ画面のマップに大悪魔の位置が表示される

ベル

▲開けることのできる門の近くに来ると音を出す

天使の輪

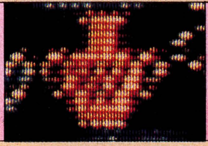
▲サブ画面でリターンキーを押すとセーブシーンにいく

よろい

▲敵『バンブーシュート』に触れても体力減少しない

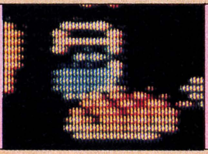
帽子かぶと

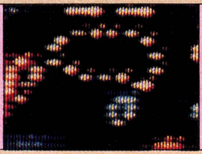
▲大悪魔以外の敵から受けるダメージを半減させる

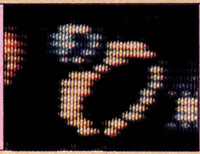
つぼ

▲主人公の経験値の増加率が2倍になる

ネックレス

▲男子禁制のワールド7にポポロンも入れる

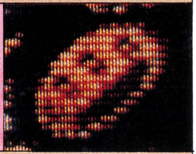
パンと水

▲アフロディテが回転壁を通れるようになる

ペンダント

▲アフロディテが消える壁を壊せるようになる

リング

▲アフロディテがこわし石を2回で壊せるようになる

イヤリング

▲ポポロンもアローの3連射が可能になる

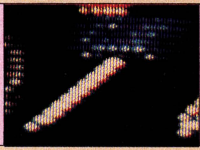
腕輪

▲ポポロンが地雷を3コ置けるようになる

ほら貝

▲女人禁制のワールド5にアフロディテも入れる

水さし

▲敵『ファイヤー』に触れても体力減少しない

サーベル

▲敵にあたえるダメージが2倍になる

短剣

▲UMBRELAと入力すると『バット』か全滅する

羽

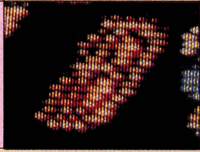
▲サブ画面で1～0を押すと開いている門の前にワープ

塩

▲死神の神殿に入ることができるようになる

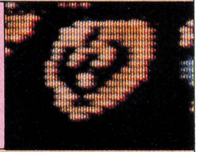
シューズ

▲主人公の歩くスピードが速くなる

銅の盾

▲ヘッジホッグ、フリーザー、ナスなどの弾を盾で防げる

銀の盾

▲マナー、イル、マスク、ザクロンなどの弾を防げる

金の盾

▲大悪魔の炎以外の弾を防げる（銅、銀の効力も持続）

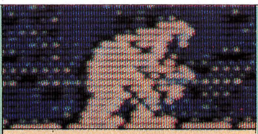
MONSTE

フィート



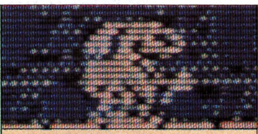
▲騎士の霊がのり移っている、石でできた足

フリーザー



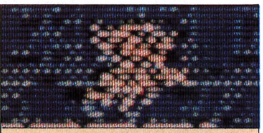
▲ガリウスの魔術でよみがえった原始の生物

ロックマン



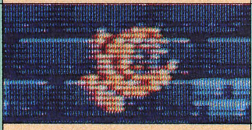
▲悪魔に歩けるようにしてもらった石の妖精

ナス



▲ハエと女性を合体させて作られた悪魔

ピラニア



▲ご存じ、どう猛な肉食魚。突然水中から飛んでくる

ウルフマン



▲狼男の元祖。人間に殺された狼の呪いから生まれた

ボーンズ



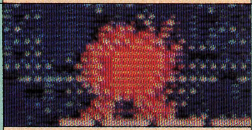
▲大悪魔ボニードラゴンの1本の骨から生まれた

ボンドスケーター



▲水面を素早く移動するアメンボの悪魔

ファイアマン



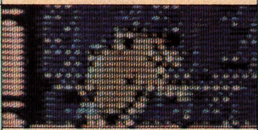
▲黒魔術に使うローソクの炎から生まれた妖怪

グランドバット



▲巨大コウモリ。攻撃を受けると分裂していく

グレムリン



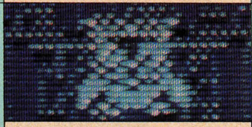
▲映画にもなった有名な小悪魔

マスク



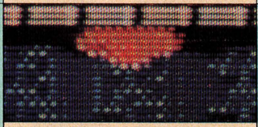
▲昔、剣で庶民を弾圧した君主が愛用していた鉄仮面

アンドロマリウス



▲フクロウの悪魔。攻撃する前は目玉しか見えない

シーリンガー



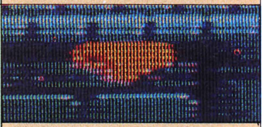
▲天井スライム。体の形態を自由に変えられる

バグウォーム



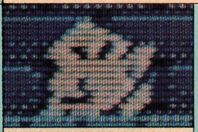
▲ミノムシの魔物。ただのミノムシという説もある

スライム



▲下から上へ飛び移る。シーリンガーとは少し違う

シットルケ



▲魔城伝説でデビューした魔術師

ハルパス



▲編隊を組んで画面内を飛び回る鳥

マルゲ



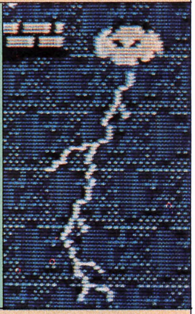
▲なんだかよく分からない魔物である

ベイパー



▲地中から噴き出す蒸気。自然現象である

ライディーン



▲カミナリ。フロアに落ちると炎となる

ローリングストーンズ



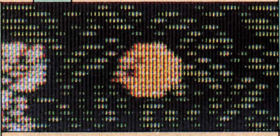
▲ロックマンが岩に化けたまま画面の上から転がってくる物

モアイ



▲『グラディウス』で有名になったモアイ。このゲームにも登場

バウンダー



▲現世と霊界との反発しあうパワーにより、この世に生じた

BIG

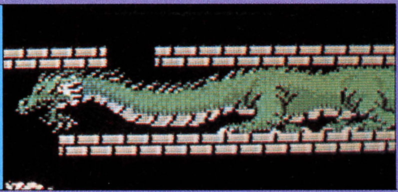
ボニードラゴン





▲アローで顔を狙え！ 剣でやっつけられるぞ！

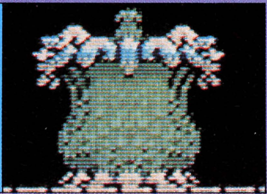
イルシーブドラゴン





▲ファイヤーを顔〜首に。上のフロアにいれば楽勝だ

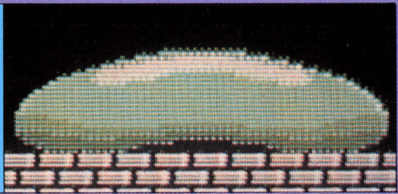
シーアネモネ

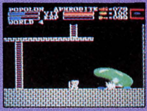




▲弱点は頭の上のポッキリ。アローで攻撃だ！

ジャンボスライム





▲スライムがジャンプしたら腹に地雷をしかけるべし

RS

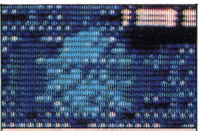
グリーク城や各ワールド内をわがもの顔で徘徊(はいかい)する悪魔たちを大紹介。ワールド１～５の大悪魔攻略法付きっ!!

ストーンスタチュー

▲メドーサに石にされた騎士。矢を放つ

ウー

▲日本の妖怪、雪女の西洋版。瞬間移動する

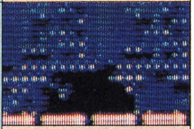
ソーサラー

▲魔女。画面内の通過可能な所をすべて通る

エクトプラズム

▲物理的な心霊現象。画面内を飛びまわる

ラーフィングガス

▲画面内を反射しながらただよう毒ガス

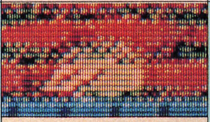
シェル

▲堅い甲らはどんな攻撃も受け付けない

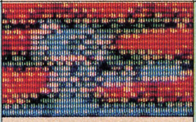
ウォーム

▲初めから城に棲んでいた虫

ラーバ

▲城に生息していたが悪魔に魂を売った

ヘッジホッグ

▲ガリウスに攻撃力を買われ、手下となった

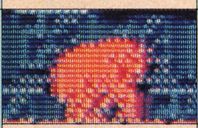
ナイト

▲プレイヤーとほぼ同じ移動能力をもつ

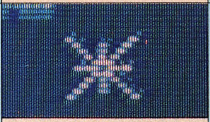
ファイヤー

▲マグマより噴き出す火の玉

バット

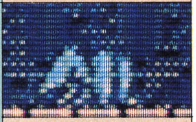
▲グランドバットから分かれたコウモリ

ブイイ

▲主人公のいるフロアを下から攻撃する

ラウンダー

▲正体不明の敵。悪魔ではないようだ

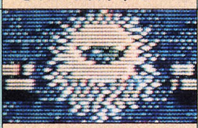
バイター

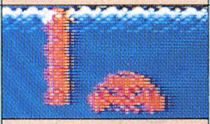
▲プレイヤーの攻撃を栄養とする魔物

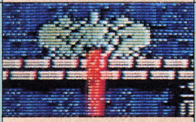
スパイダー

▲いわゆるタランチュラ。強い毒をもつ

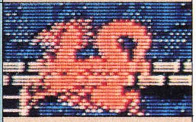
ミニドラゴン

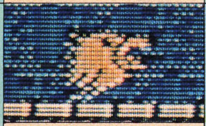
▲イルシーブドラゴンの子供。炎を吐く

アシエマ

▲中悪魔の代表。ふわふわとただよっている

マナー

▲グリーク王国の湖に棲む巨大なタコ

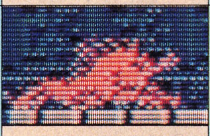
ゲロ

▲カエルとトカゲのあいのこ。名前が汚ない

バジリスク

▲ワープしながら口から炎を吐いてくる

バードマン

▲卵を生み、ころがしてくる鳥の悪魔

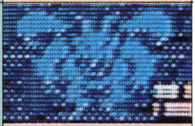
ファーネリー

▲主人公がジャンプすると一緒に飛ぶ植物

フィッシュデビル

▲悪魔が魚に変身しそこねたもの

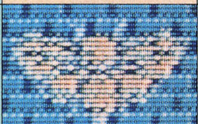
ウトック

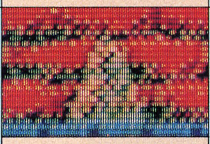
▲土から生まれ土に戻る、ゾンビの親分

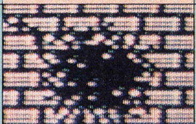
イル

▲悪魔の中で最も姿を世に知られた中悪魔

スライス

▲スライムをペラペラにスライスしたもの

モス

▲小さなチョウが徐々に合体し中悪魔となる

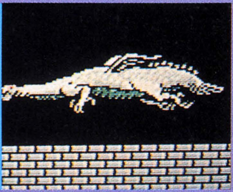
バンブーシュート

▲地面から突き出たり引っ込んだりする

ジンジローゲ

▲自分の毛を放ちながらただよう中悪魔

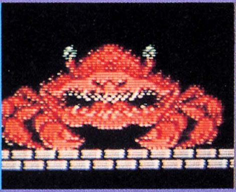
ザクロン

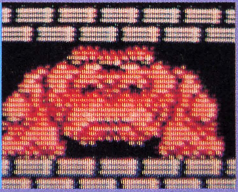
▲空中をただよいながら種をまき散らす

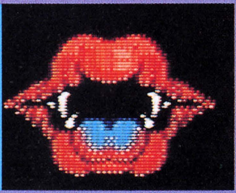
MONSTERS

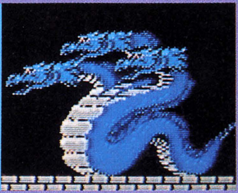
ドンラ



▲顔にアローをばんばんぶち込めばＯＫさ！

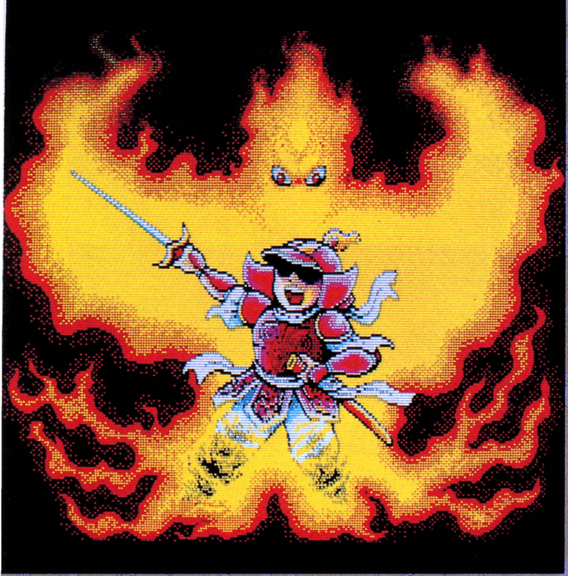
アーリアン


モンスター


ビッグリップ


キングドラゴン


ガリウス

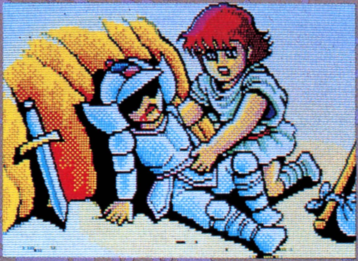



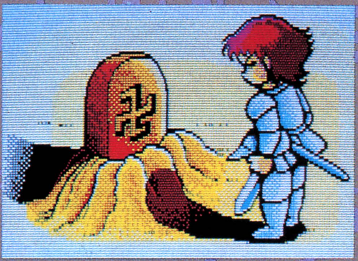
「ガンダーラ」再々登場！地獄界はなかなかむずいゾ!!

この文章を書いている時には、まだはっきりわかっていないけど、このゲームは発売日（5月28日）にちゃんと出たらしい(?)。こんなこと言うのはとっても失礼です。(エニックスさんごめんなさい)。でも、なんせこの業界は新作の発売日なんて目安にもならないのが"常識"。そりゃあもちろん発売日を守るのもあるけど……。こんな状況の中にいて、新作ソフトの原稿を書く身としては、取材先の人がいくら「×月×日には間に合いますよ、ハッハッハッ」と自信満々に言ったって、正直なところあなた信じられますか。それだけに、キチンと予定日に出ると聞いて感激しましたね。さすがは『ドラゴンクエスト』のエニックスさん、えらい！

そこで、発売記念というわけでもないけど、前号にひき続いて、内容をもう少し公開しまーす。

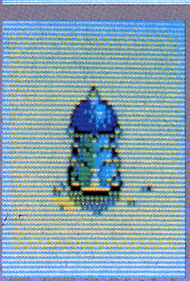
昔、昔、悪の化身＝邪神によって支配されていた世の中も、ブッダ(仏様)の出現によって平和になった。ブッダ





の死後、その骨は邪神の力を抑えるために、8つに分けられ、それぞれ8つの世界のストーパーに安置された。が、没後1000年がたつとその法力もうすれ、邪神が力を取りもどし復活してしまう。邪神が、8つの世界のうちの6つでストーパーを盗みだしどこかに隠してしまった。そのため、これらの世界はまたもとの悪と荒廃の世界に……。そこで、この世界を救うために選ばれたのがキミなのだ。

と、ここまでは話したよね。このストーリーを整理すると、キミがやらなければいけないことがわかってくるはず。まず、各世界の邪神を折伏（しゃくぶく）する＝邪神を倒すこと。そして、ブッダの骨の入った壺を取りもどし、それをストーパーにもどして世の中を平和にすること。それからどこかにいる如来を救いだして、大師、観音などの位をもらうこと。ここまで進めば、この世界はクリアしたと考えていい。人間界は先月号で公開しちゃったから、さーて、次は地獄界だ。



◀▲シッタールは旅の途中で、人間に姿を変えた虚空蔵菩薩に会い、自分の使命を聞いた。6つの世界を支配する邪神から仏舎利壺をとりもどし、それを各世界のストーパー（写真左）に納めなければいけないのだ



▲人間界のダンジョン。左の道が気になるな

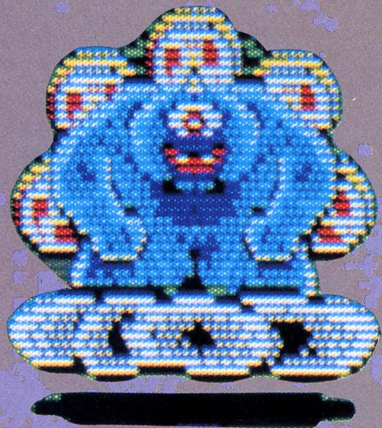


▲部屋に入るといきなり邪神が出現！



▲ここがダンジョンの入口

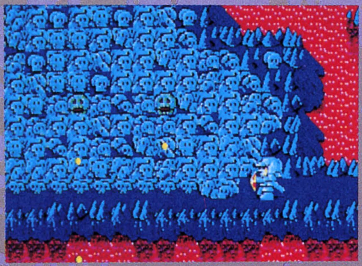






▲生活がきびしいからって、不謹慎なヤツだ

▼しゃれこうべが攻撃してくる







▲袋店といっても袋はりの内職ではありません



▲ここはHPを回復してくれる菩提樹"恩"

迷路魔道の地獄界ツアーなのだ

見てのとおり、この地獄界は湖に浮かぶ島のようで、人間界と違ってどこへでも行けるわけじゃない。歩きまわれるところは、けっこう限られていると言ってよい。それにこれはすぐにわかるけど、迷路っぽいところがあちこちにあるんだよね。人間界でも木が邪魔でまっすぐに行けないところがあったでしょ。この世界はそれのオンパレードなんだ。とくに「首塚台地」「針山ヶ原」、読んだとおりの「舎利頭迷路」がなかなかいやらしいのだ。なーんも考えずに歩いて行くと、行き止まりでUターンなんてこともしばしばだから注意が必要だ。ここをぬける時のヒントは"急がば回れ"。マップを見て、よーく調べてから行動するようにしようね。

それでは、マップ片手に地獄めぐりとまいろうか。

まず、人間界との出入口になっているのが「人身の塔」。ここから左に少し歩くと「さいの平」に出るから、これをさらにまっすぐ行く。すると、「鬼洞」とかいう洞窟があるはずだ。ここに入ってみよう。ここは食料品店になっていて、好きなだけ食料を売ってくれるし、情報も1つ教えてくれるから、ぜひ訪ねたいね。

食料を買ったら、下へ向かって首塚台地の方へ降りて行こう。この途中で横道に入ると「岬洞」がある。ここでは食料やBEADS（お金の代わり）を入れる袋を売っている。なんだただの袋か、とバカにしちゃだめだぞ。大きな袋を持っていれば、それだけ多くの食料やBEADSを持って歩けるからだ。BEADSがたまったら、買っておいて損はない。

さてここまで来ると、HPもだいぶ減っているんじゃないかな。邪神はまだしも、道端のしゃれこうべなんかも攻撃してくるし、池から浮かびあがるシャボンからもダメージを受けるから、HPがどんどん減っていくんだよね。でもだいじょうぶ、この世界にもちゃんと人間界と同じようなお助け菩提樹があるから。

首塚台地を迷わずに出てきて、ズーッと降りてくると、両側に樹木が植えてある、なんか場違いな道が左に見えるはずだ。そこに入っていくと、ほらあった、それがそうさ。ここで一息いれてHP回復。おつかれさん。でも、ここもやっぱりBEADSがないとだめ(200必要）だから、気をつけてね。



▲位があがればここで宝剣と宝甲がもらえる



▲冥府魔道。地獄界から餓鬼界への通り道



▲石。そうそう人間界にもこんなのあったな

さあ、邪神を折伏するぞ！ 地獄界めぐり観光ツアー（？）スタート！

ここまでが地獄界の半分ぐらい。でも、まだ奥には秘密が隠されているのだ。

菩提樹から道なりに降りて行くと、道が3つに分かれた広場に出る。これを左に入っていくと、「餓鬼の塔」という寺みたいな建物があるはずだ。これはもちその名のとおり、次の餓鬼界への入口。中に入ればすぐにも行けるが、この地獄界をクリアしていなければ行ってもムダだから、今はのぞくだけ。

さてさて、もと来た道をもどり、またさっきの広場に出たら、今度は上にあがっていこう。ここは「閻魔岬」っていうんだ。その岬の突端に天を向いて建っているのが、かのうわさのストーパーだ。ここにブッダの骨壺を納めると、この地獄界も平和になるそうだから場所を覚えておこう。

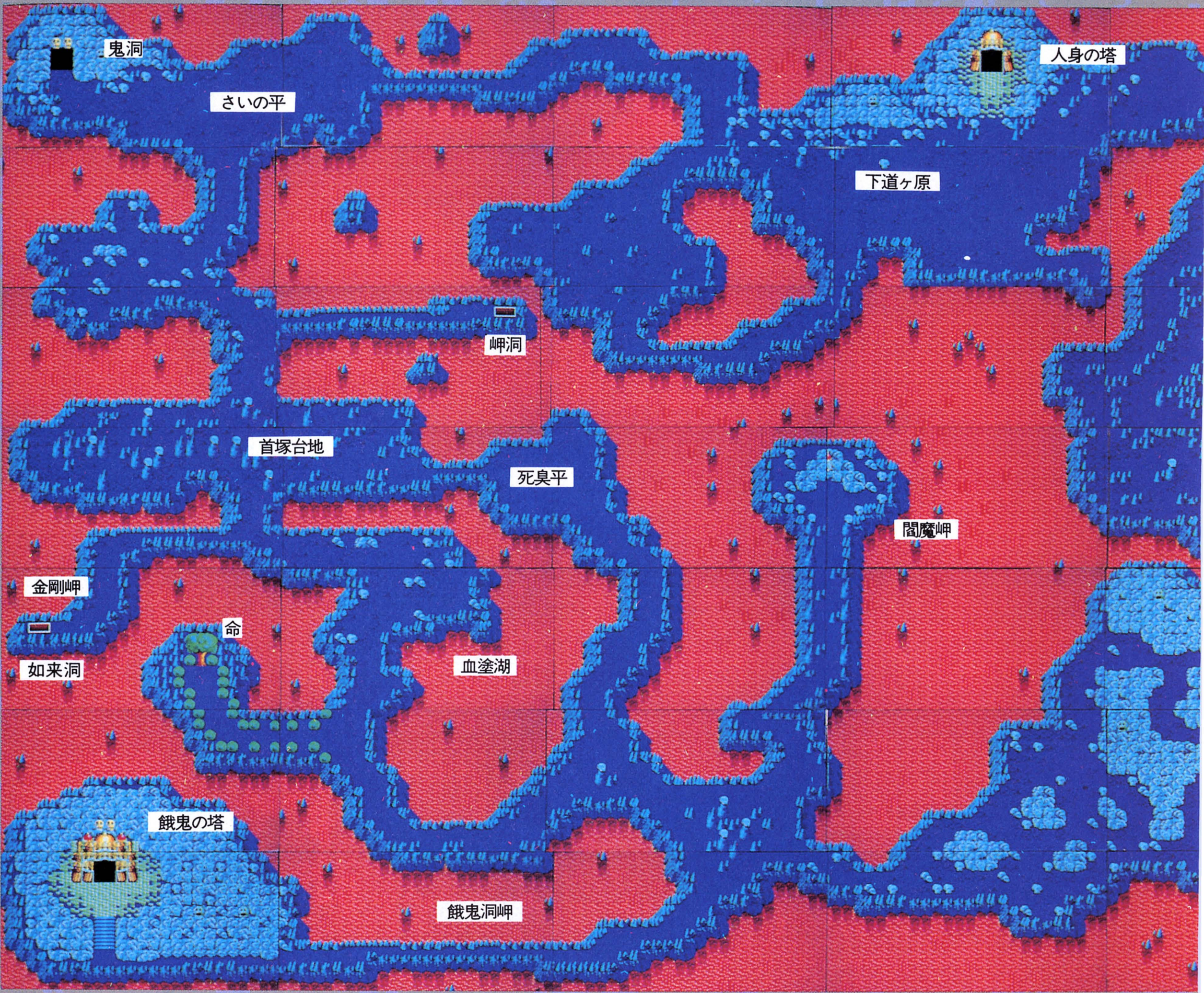


▲ここは漆黒洞。迷路のような道ばかりだ

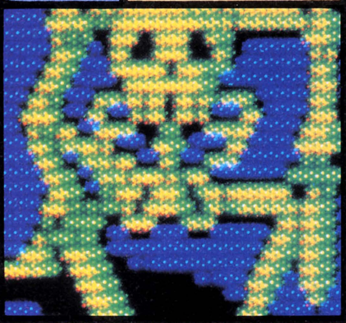
またまた道をもどって広場に出て、残った1本の道をトコトコ歩いていくと、樹木がいっぱい繁っていて森みたいになったところに出る。ここが前に話したこの世界最大の迷路、「舎利頭迷路」だ。ここは見てのとおり樹木が生け垣みたいになって道を囲んでいて、ほとんど1本道になっている。だから迷うともどるのがすごくめんどうだ。入る前によくマップを見ておこうね。

長い道をぐる一っとたどっていくと、その奥にはなんか見覚えのある寺がある。そう思いながら中に入ると、いましたね、不動明王のおっさんが怖い顔して。おっと変なことを口にすると、バチがあたったりして。ここもなかなか重要で、どうやらレベルアップすると新しい剣や宝甲（ヨロイ）がもらえ

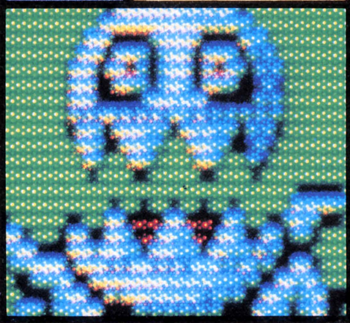
地獄界



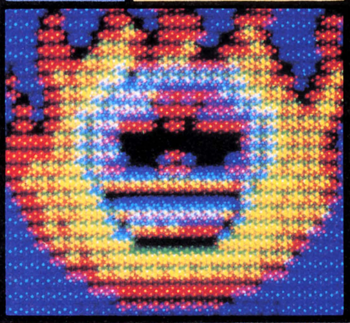
骨剣士（ホネケンシ）
がりがりにやせた、いわゆる“骨”です



頭骨鬼（ズコツキ）
これは頭の骨。どこから見ても頭蓋骨じゃ



跳頭鬼（チョウトウキ）
読んで字のごとし、跳びはねる頭



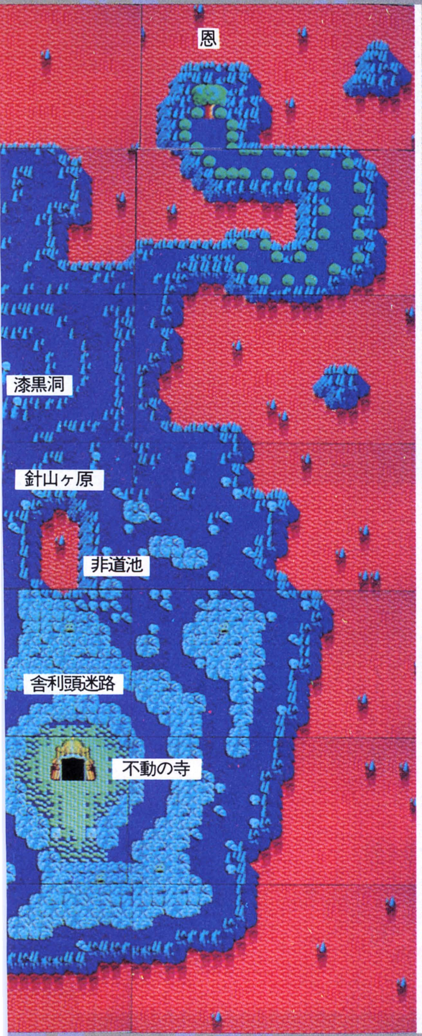
るし、情報も聞けるみたいだよ。

ここまで読んでカンのするどい読者は気づいたかな？ そう各世界にあるといわれている邪神の本拠地、ダンジョンがまだ出てこないって。実はこれはいちばん奥にあるんだ。さっきの森を抜けてあがったところ、針山ヶ原にある。ここもグルグル迷路になっていて、ダンジョンの入口につくまでは、長い道を歩かなきゃらない。そして、いよいよダンジョンの中には……、おっと残念だけどコンプ地獄界めぐり観光ツアーもここまで。だってエニックスさんとダンジョンは公開しないって約束したんだもーん。

実はこの他にも、もうひとつ重要な場所がある。でも、入口に岩があるんだよね。これをどかすのは剣や法力じゃ無理だから、人間界と同じようにきっとなんかのアイテムか他の人を捜しだしてどかすんだと思う。ダンジョンにでも秘密があるんじゃないかな。

地獄界はこれでいちおう終わり。だけどまたチャンスがあれば、次の世界もとりあげるからよろしくね。

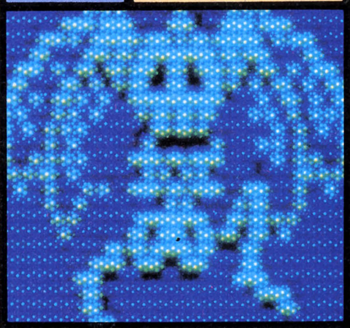
（文／大場福満）



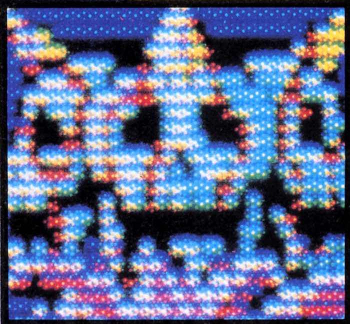




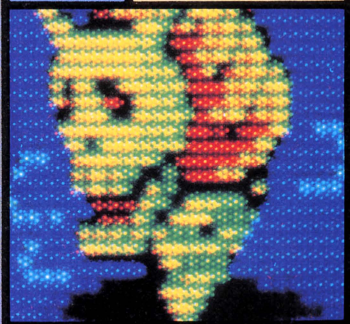
飛骨鬼（ヒコツキ）
骨というのは飛ぶことができるのだろうか？



暗外鬼（クラゲキ）
字はむずいけど、これは単なるクラゲなのだ



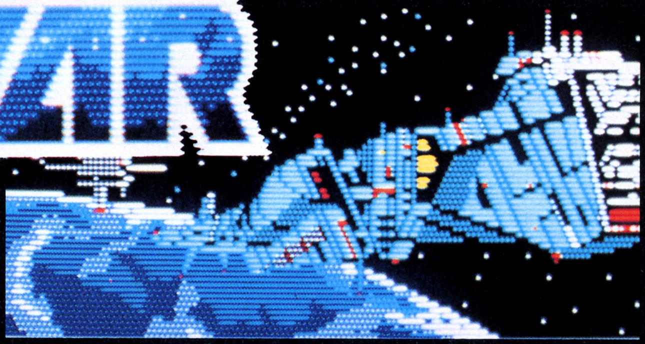
独楽骨鬼（コマコツキ）
クルクル回るコマのような骨。うっとおしー





4月号で紹介した『サイキックウォー』も、発売が近づいてますます開発好調。画面もさらにシェイプアップされたぞ。今回は、わがコンプティークが、極秘に入手した写真と資料をまじえて紹介しよう。

サイキックビームのとびかう戦場にキミは何を見るか！



コズミックがさらにパワーアップ！

前作の『コズミックソルジャー』の戦いで、母星系に撤退を余儀なくされた帝国軍は、星歴3656年、機械的にサイキックウェーブを作り出すことに成功した。サイキックウェーブは、サイキックパワーを拡散する力を持つのだ。これを使って帝国軍が全面戦争にうって出る前に、敵前線基地を爆破できなければ、KGD 星域はふたたび帝国軍の魔手に陥ってしまう。同盟最高評議会は、何人かのサイキック･ソルジャーを工作員として秘密裡にさまざまなルートで敵星域に送りこんだ。

敵星域の外縁に位置するところに中立衛星ラムサがある。そこに今、ひとりのサイキック・ソルジャーが美女とともに降りたったのだ。

というのがだいたいのストーリーなんだけど、KGD ソフトさんは、あいかわらずシナリオが、しっかりしていて、おもいっきりゲーム世界に入りこんでプレイさせてくれるね。

写真を見てくれればわかるけど、4月号で紹介してから、画面構成が少し変更されて、ますますよい物になったので説明しよう。

まず文字と数字が大きくなって大変読みやすくなったってことだ。これはプレイヤーにとって、すごくうれしいことだね。それとアンドロイドがますます色っぽくなったってこと。さすがKGD、こういうところはぬかりがないぜ。

そうそうソフトの付録につく予定のBGMテープを聞かしてもらったんだ。このBGMは7曲ぐらいはいっていて、すべてオリジナルだ。なかなかいかしたサウンドだったぞ。気分はもうコズミック！

それから『コズミックソルジャー』では、あまり味方キャラクターの種類、つまりパーティのメンバーが、あまりゲームに影響をおよぼさなかったけど、今回はそうはいかないぞ。というのも、今回は全員が自由に超能力を発揮できるので、中にはその人特有の超能力を持ってるキャラクターがいるわけだ。場合によっては、その特定のキャラクターの力を借りないとぬけられない場面などもあるらしいという話だ。このようにその場その場でパーティのメンバーを考えてプレイすることが重要らしい。

サイキックウォーの画面はこうなった！

① アンドロイドのデータスクリーン
マップの表示、アイテムの説明などがされる。

② メッセージエリア
メッセージが表示される。

③ 3Dスクリーン
3D迷路および店などを表示する。敵に出会うと、その敵を表示する。

④ コマンドエリア
その時できる行動が、メニュー方式で表示される。

⑤ アイテム表示部
アイテムを手に入れた時、ここに表示される。



⑥ サブスクリーン
パーティがいる場所および向いている方角を表示する。

⑦ バトルエリア
パーティを表示。戦闘時には、サイコビームがとびかう。

⑧ アンドロイド
パートナーのアンドロイドだ。前回にもましてかわいい。

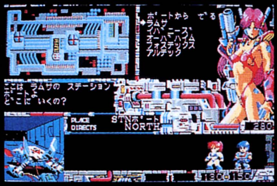
⑨ サイキックパワー
パーティ全体のサイキックパワーが表示されている。

⑩ 体力表示
パーティの各個人の体力の表示。

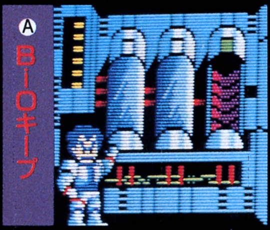
中立衛星ラムサ

今回の サイキックウォー の冒険て、フレイヤーのいける惑星や衛星の数は、まださたかてはないか、前回同様にたくさんあるようた 中には見落としかちて、最後の最後に気つくような場所もあるたろうし、前回のように、思わぬ所に最終目的地かあるかもしれないそ そんなうちのいくつかの場所の名前か右の写真のコマントエリアに表示されているのて、知りたい人は見てくれ

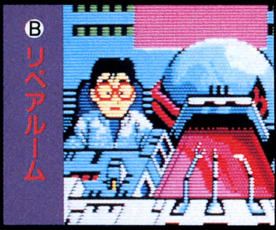
今回は、ケームのスタート地点てある中立衛星ラムサのマッフか入手てきたので、ここに紹介してしまおう すべての冒険はここから始まるのた 3Dスクリーンに表示されるグラフィックものせたので参考にしてくれ



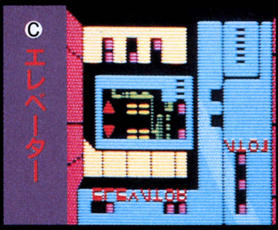
STNポートにいる画面た。メニュー方式て行ける場所か表示される



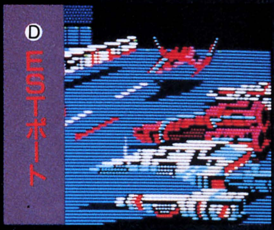
中立衛星には、仲間のサイキックをあすかってもらえる部屋かあるんた 疲れた仲間は次の作戦まてここて待機してもらおう



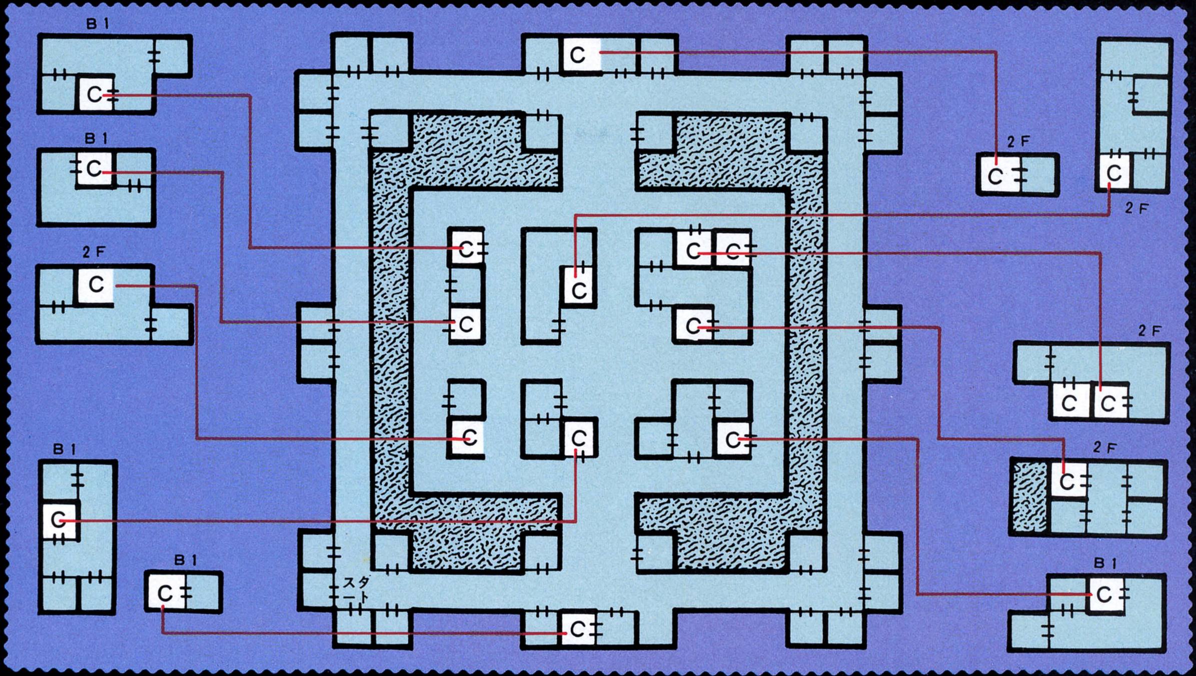
中立衛星には、帝国軍の内部情報に詳しいエイリアンもいるそ ここに行けは、アントロイトの情報を教えてくれる そして…



敵の軍事施設なとの建物の中ては、エレベーターてそれそれの階を移動するのた これは前回と同しようたね



帝国の基地内にあるステーションホートた 基地内を捜しまわれは、見つかるそ ここから、さらにスペースシャンフして新たな基地へ





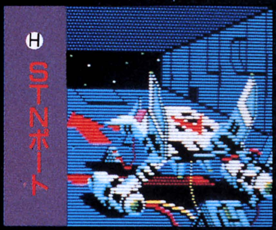
中立衛星にいる宇宙貿易商の部屋た 彼は宇宙をまたにかけて飛び回っているのて、帝国の秘密情報さえ握っているそ



敵基地の入り口専用のステーションホートた サイキックてあるキミは、ここから敵基地に乗りこんて、冒険か始まる



バイオ・フローティンクシステムの部屋た 傷ついたサイキックは、この部屋て治してもらおう 右の女の子かかわいいね



中立衛星にあるスペースシップ用の宇宙港 サイキックは、中立衛星て準備を整え、この宇宙港から飛ひ立つのた

KGD星惑

主人公　ピオン　ウッチャム　ミントン　シュロス　ドゴロフス　パムス



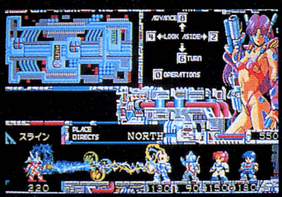
これがキミだ。前回よりかわいい男の子

おなじみの美形キャラ。またまた登場。

敵地に潜入してキミを待つ心強い味方

とってもかわいい女の子。しかしその能力は

サイキックビームの輝きにもう感激！



サイキックビーム炸裂！開放された超能力を存分に使え！

さて『サイキックウォー』最大の売りの戦闘モードとキャラクターを紹介しよう。

まず戦闘シーンからだ。『コズミックソルジャー』では、すべての超能力を封じられていたので、武器を使用していたけど、今回はこの超能力が自由に使えるのだ。当然戦闘ではサイキックビームがビンビン飛びかうことになる。この迫力はたまらないね。ビームの輝きやオーラがサイキックの身をまとうシーンなんて、見てるだけでうっとりしちゃうぜ。でも見とれてる場合ではないのだ。なんと今回の戦闘はリアルタイムなので、敵が現れたらすかさず応戦しないとやばいのだ。攻撃はパーティ全員のトータルサイキックパワーで行われるんだぜ。

キャラクターは、敵と味方あわせて60種類以上。このすべてを紹介はできないけど、できるかぎり紹介してみよう。キャラクターのデザインには、ますますかわいさにみがきがかかってるぞ。きびしい選考の段階でボツになったキャラクターも数多くあるそうだ。それぞれのキャラクターの中には、特殊能力を持っているヤツもいるんだけ

バフェボッツ —イバーン星系　フェイク —トプジエ星系　メルティ —イバーン星系　ヒルスタン —クィラ星系　シュステッド —ステラフェ星系　バルグピース —ドーイン星系　シェクマローン —クィラ星系　ガスルージ —ドーイン星系



アンダーMT —ジャメロ星系　SOLT-2 —ジャメロ星系　MOT-38 —ジャメロ星系　DOS51 —ジャメロ星系　チプチャイ —クィラ星系　ARB-7 —ジャメロ星系　イェノエ-2 —クィラ星系　B-9L1 —ジャメロ星系



オベラル —クゴーチ星系　セイレーヌ —クゴーチ星系　パジェット —イバーン星系　ロングフレド —ステラフュ星系　ランドゾーン —クゴーチ星系　グレゴリン —ステラフュ星系　テレテレ クィラ星系　ブクフリッジ —トプジェ星系



あまり実態のわからないまぼろしのような奴

帝国の中でも、どうもうさで有名な種族

脳以外はすべて機械のファイティングマシン

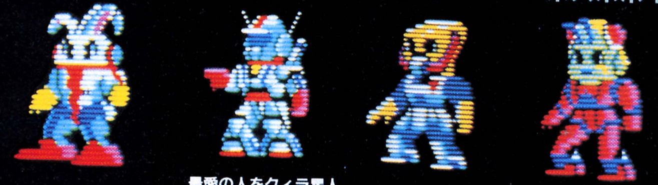
一見ぼんやりしているが、じつはずるがしこい

クイラ

同盟軍

アンドロイドの名前募集！

ホアイウッド　ディクト　ジフトック　ボスポポイ



最愛の人をクィラ星人に殺された復讐の鬼

ど、今回はそれは秘密。

そうそうすべてのキャラクターは、出身星系などもはっきり決まっているという凝りようだ。これも今回、少しだけ紹介しておこう。

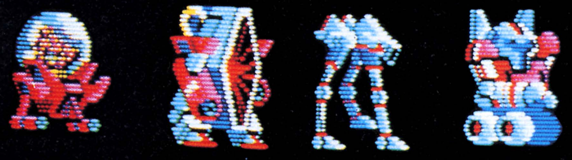
それではここでキミのパートナーであるアンドロイドを紹介しておこう。彼女こそ、かつてKGD星域を解放に導いたアンドロイドの改良された姿なのだ。ますます美人になったようで、私はうれしい。そして、このアンドロイドには、例によってパワーアップパーツがついている。まず1つ目は暗号解析機だ。そして2つ目がポイントセンサーだ。これをアンドロイドに装備すると、敵基地アップと絶対座標が表示されるわけ。もうこまかいマッピングは、アンドロイドまかせってわけさ。そして3つ目はマップセレクターだ。この3つがそろうと、かなりプレイが楽になるんじゃないかな。アンドロイドと楽しい旅ってわけ？

激しい戦いが始まった!!

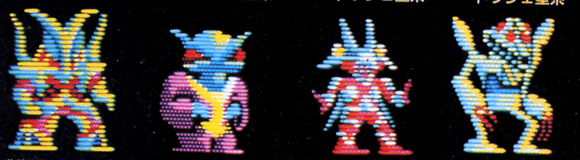
ミドルウッド ―ジャメロ星系　サウスサン ―ジャメロ星系　フィールファム ―ジャメロ星系　ウェルステン ―ジャメロ星系



パスカバー ―クィラ星系　ルーチェスハイ ―クィラ星系　ブロップ ―クィラ星系　マッチビレジ ―ジャメロ星系



セグモント ―ステラフュ星系　ジャメロ ―ジャメロ星系　スライン ―トプジェ星系　テスモアーダ ―トプジェ星系

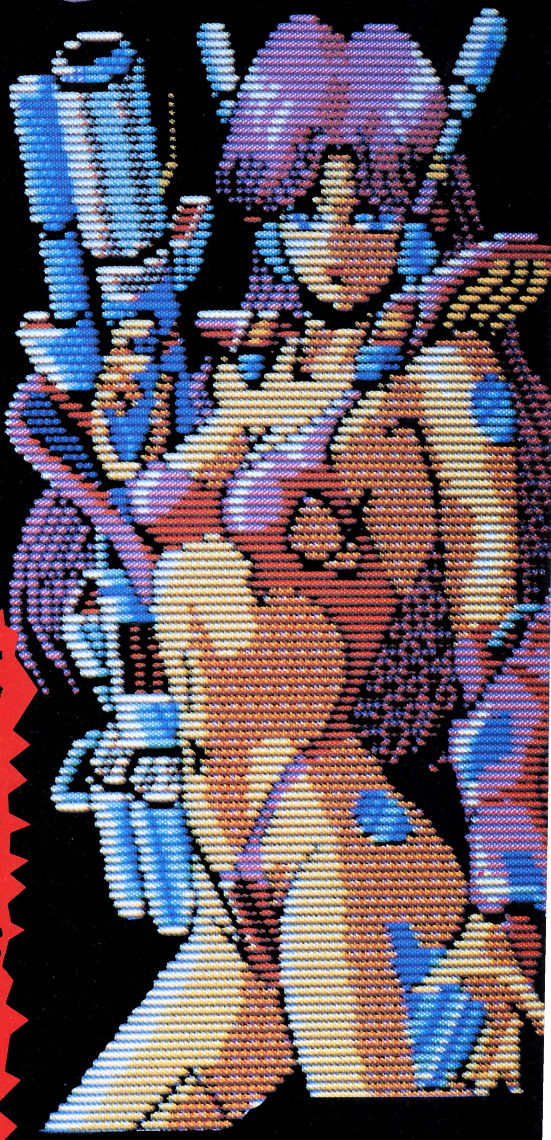


作戦能力の高さとサイキックビームの鋭さで有名

すばやく動き、ビームを撃ってくる下級兵士

頭は悪く、腕力にものを言わせるタイプ

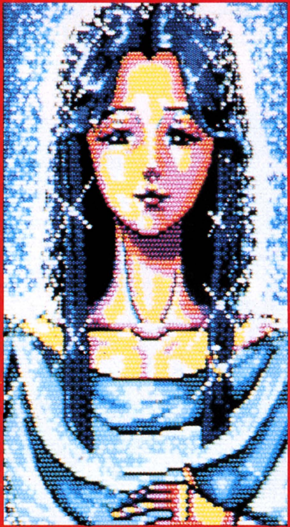
帝国軍



これが今回のキミのハートナーとなるアンドロイドだ　美しさにますますみがきがかかったようだね　コンフティークでは　サイキックウォー　の連載を始めるにあたって、アンドロイドの名前なんかを募集しちゃうってわけだ　キミの気にいった名前をつけてほしい。あて先は、『サイキックウォー』ネーミング係り。

●発売元アスキー●製作著作工画堂スタジオ☎03-353-7724／PC8801SRシリーズ／8,800円／6月下旬発売予定





『ファイナルゾーン』、『夢幻戦士ヴァリス』とアクション絶好調の日本テレネット。今度の新作『女神転生』ではRPGをアレンジしちゃて、ひと味違ったアクションが楽しめるゾーっ!!

テレネット流、新型RPGアクション!?

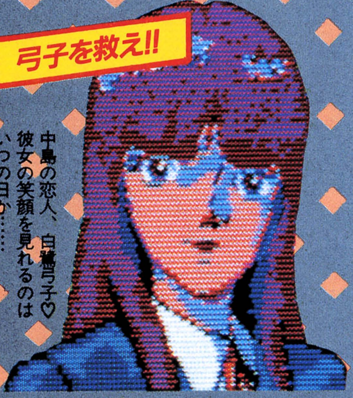
この『女神転生』、原作となるビデオアニメや小説はもう発売されているから、さきにそっちを見て、これがどんなゲームになるのか期待していた人も多いと思う。しかも、ゲームの製作があのアクションゲームの大御所、日本テレネットとくれば、期待するなっていうほうが無理。テレネットがこの素材をいったいどんな風に料理するのか、発売前から興味しんしんだったんじゃないかな。

物語は、高校3年生の天才的プログラマー、中島朱実がコンピューターを使って悪魔ロキを呼び出したことからはじまる。小説、アニメ版はこの後現実世界を舞台にしてさまざまな事件が起こっていくのだけれど、ゲーム版では、さらわれたガールフレンド白鷺弓子(実は女神イザナミの生まれ変わり)を助けるために、魔界へ中島が入っていくという独自の設定になっている。だから、アニメや小説を見てなければ解けないなんてこともないし、見たことがある人でも新鮮な気持ちで楽しむことができるってわけ。

ゲームの方は、日本テレネットのお得意のスクロール型アクションゲームを基本にして、それにRPGの風味を加えたっていう感じだ。グラフィック・キャラクター・サウンドは、あい変わらず力の入った凝ったものになってるし、新しい試みも意欲的にいくつも取り入れて、普通のアクションRPGとは一味違ったなかなかユニークなゲームになっている。

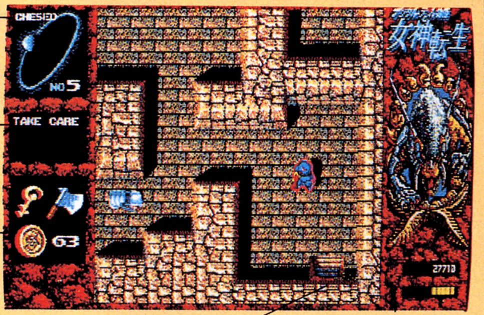
ゲームの視点はほとんど真上から見下ろした構図になっている。斜め上からっていうのはよくあるけど、パソコンゲームではちょっと珍しい視点だね。

弓子を救え!!



中島の恋人、白鷺弓子♡
彼女の笑顔を見れるのは
いつの日か……

ゲーム中の画面はこんなぐあいだゾ



魔界の時間は月によって支配される。魔物の行動にも影響が……

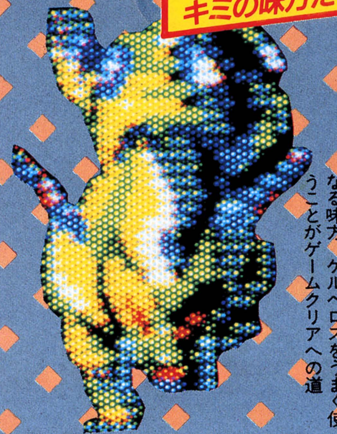
ハンドヘルドコンピューターのディスプレイ。情報やメッセージが出るゾ

現在使用中の武器とアイテム、それから金をいくら持っているかを表示する。この画面は製作途中のものなので、実際のものとは違っているかも

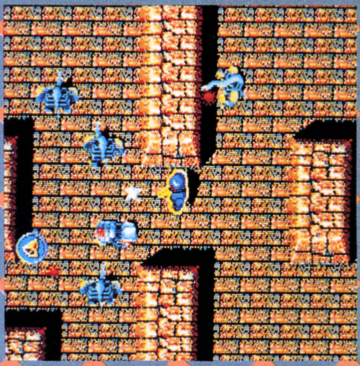
この階段は他のフロアへの入りぐち。これを使って行き来できる

上はゲームスコア、下はコンピューターの情報容量を示す

ケルベロスはキミの味方だ



魔界で数少なく、そしてたよりになる味方。ケルベロスをうまく使うことがゲームクリアへの道



▲戦闘では武器を弾のように飛ばして使うのだ



▲イザナミの祭壇に近づいて情報を手に入れろ!

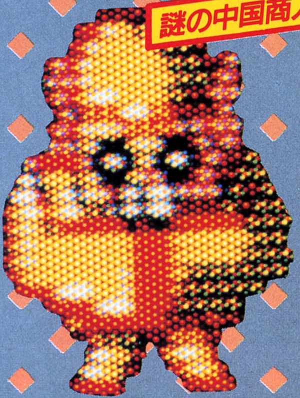
（他にはアーケードゲームの『ガントレット』で使っているくらい)。この画面の中を８方向に移動するわけだけれど、さすがにそのスクロールはなめらかで速い。

マップは全20ステージ、１ステージは８フロアで、１フロアは表示画面にして、ほぼ９画面分で構成されている。20のステージは、10の表の世界と９の裏の世界、それと表と裏をつなぐ通路のような世界１つにわかれている。フロアやステージ間の行き来は基本的には自由。というよりは、行ったり来たりして、アイテムや情報を集めないと解けないようになっているらしい。製作中なので変更があるかもしれないけど、１ステージ１フロア目のマップと、１ステージの８フロア全部の縮小マップを載せとくから、参考にしてほしい。

戦闘・移動は、リアルタイムのアクション。体力アップも重要だけど、３種類の武器それぞれのパワーアップも必要。ただし、最初から持ってるのはイザナミからもらえるヒノカグツチという剣だけ。敵も個性豊かで、頭のできの良し悪しで行動も違う。ただウロウロしてる奴、主人公の後を追ってくる奴、先回りする奴とか、行動パターンもさまざま。怪物の性格と習性を見抜き、適切なアイテムや戦闘方法を使い分けるすばやい判断力が必要だ。時には逃げるが勝ちってことも…。

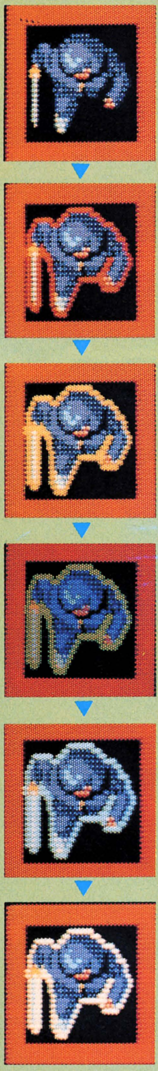
もちろん、戦いだけですべてを解決できるほどは甘くはない。アチコチで情報を集めていかないと、仮に最後の怪物をやっつけたとしても、本当のハッピーエンドを見ることはできない。情報はいくつかの手段で手に入れることができるが、代表的なのはイザナミの祭壇。見つけたら迷わず近づいていこう。何かいいことを教えてくれる。

謎の中国商人!?



名前はニーハオ（なんてぇ名前なんだ!）魔界の商人である。集めたお金でアイテムを買えるぞ

キャラクターレベルは色で変化!!



◀スタート時の状態。はやくアイテムを見つけて体力アップだ

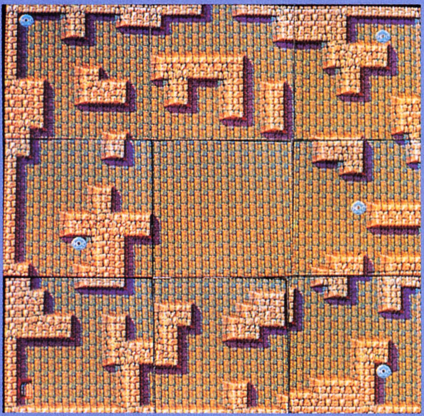
◀少しは体力アップしたけどまだまだ用心の赤バリア

◀確実に体力アップはしてるけど、要注意信号の黄バリア

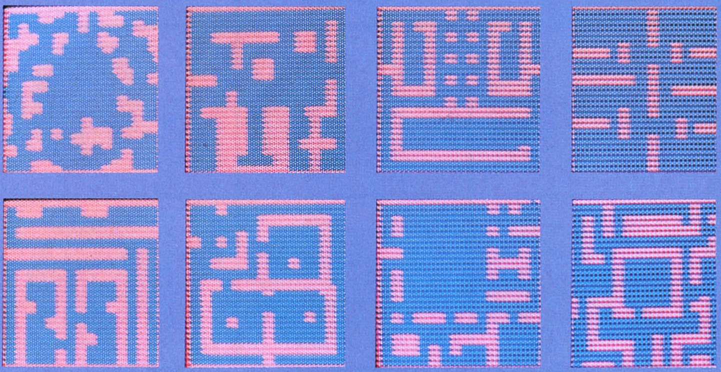
◀もう安全かな、ってわけで緑色のバリア

◀ほとんど万全。最高の一歩手前の水色のバリア

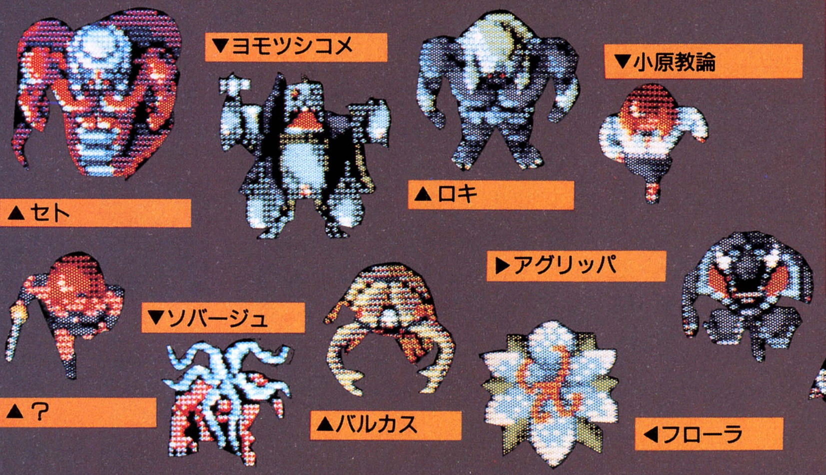
◀こうなると体力は最高。簡単にはやられない、白バリア



第1ステージ、アッシャー界だ!!



魔界にうごめく魔神、悪魔、怪物…etc.





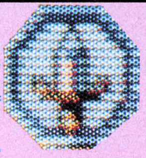
魔界がパソコンゲームに近づく時!?

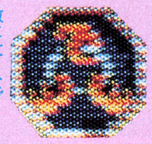
真上からの視点のゲームが少ない原因の一つに、上から見たキャラクターは何がなんだかわからなくなりやすい、というのがある。自分で絵を描いてみればわかると思うけど、顔は見えないし、大きさもはっきりしなくなる。で、上のキャラを見てほしい。ユニークな怪物たちが細かく、個性豊かに描き込まれている。これを見るだけでもデザイナーの苦労がしのばれる。(怪物に混じっている二人の女性。一人は広告でおなじみ、主人公の先生で悪魔ロキに魅入(みい)られた小原教諭だけど、もう一人はひょっとしてあのゲームの…)。

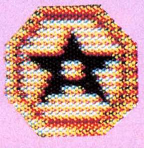
怪物もアイテムも、これはほんの一部。このゲームに出てくる名前には、神話、伝説に関係のあるものが多い。女神イザナミはもちろん日本神話の神々の母。ケルベロスはギリシャ神話の地獄の番犬。ロキは北欧神話の善悪どっちともつかない神。ただしゲームでは完全に悪魔になっている(一番の悪知恵の働く神で、いいこともやってるけど、多くの悪事も働いている。善良なるバルドルという神を謀殺(ぼう)した罪でこの世の終わりまでしばられている)。セトはエジプト神話で、兄オシリスを殺してその地位を乗っ取ろうとした神。ギリシャ名ではテュポーン。この他にも神話、伝説に由来したものがいくつもある。そして、じつはこのゲームの表の世界の10ステージは、ユダヤ神秘主義のカバラ(伝統、隠された知恵という意味)のなかの、神の理解への道を指し示すという「生命の木」の図形に基(もと)づいてつながっているとのこと。テレネットにはこういうものに詳しい人がいるんで、それなりに考えてあるそうだ。カバラを知ってると、ゲーム中の隠された意味が理解できるそうだから、ゲームが出る前にカバラについて予習しておいたらどうかな。より楽しくなることうけあいだよ。

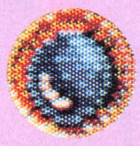
お得意の節目(ふしめ)ごとのビジュアルシーンもいっそう磨きがかかって、ゲームを進める楽しみを増してくれる。弓子を助け出し、ハッピーエンドのエピローグをぜひその目で確かめてほしい。

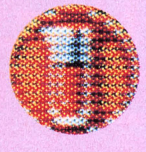
アイテムのほんの一部をご紹介♡

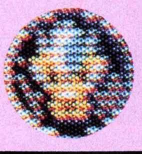
ヒノカグツチ 最初から持っている武器


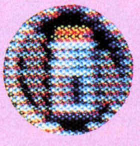
勾玉 敵に大きなダメージを与える


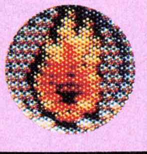
手裏剣 遠くの敵を攻撃できる


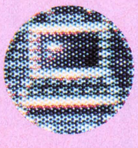
賢者の石 ヒットポイントをアップする


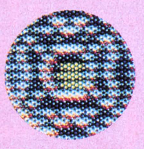
ポーション パワー回復。他にも2種類ある。


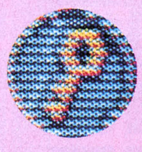
ケルベロス 戦闘の方面での強い味方


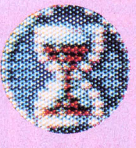
硫化水銀 いったい何に使うのか……


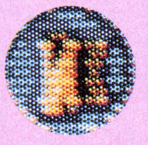
サラマンドラ 武器をパワーアップする


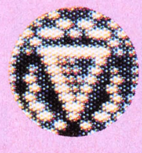
コンピューター 情報に関してのよき相棒


魔貨 地獄の沙汰も金しだい。つまりお金


鍵 当然、どこかのトビラの鍵


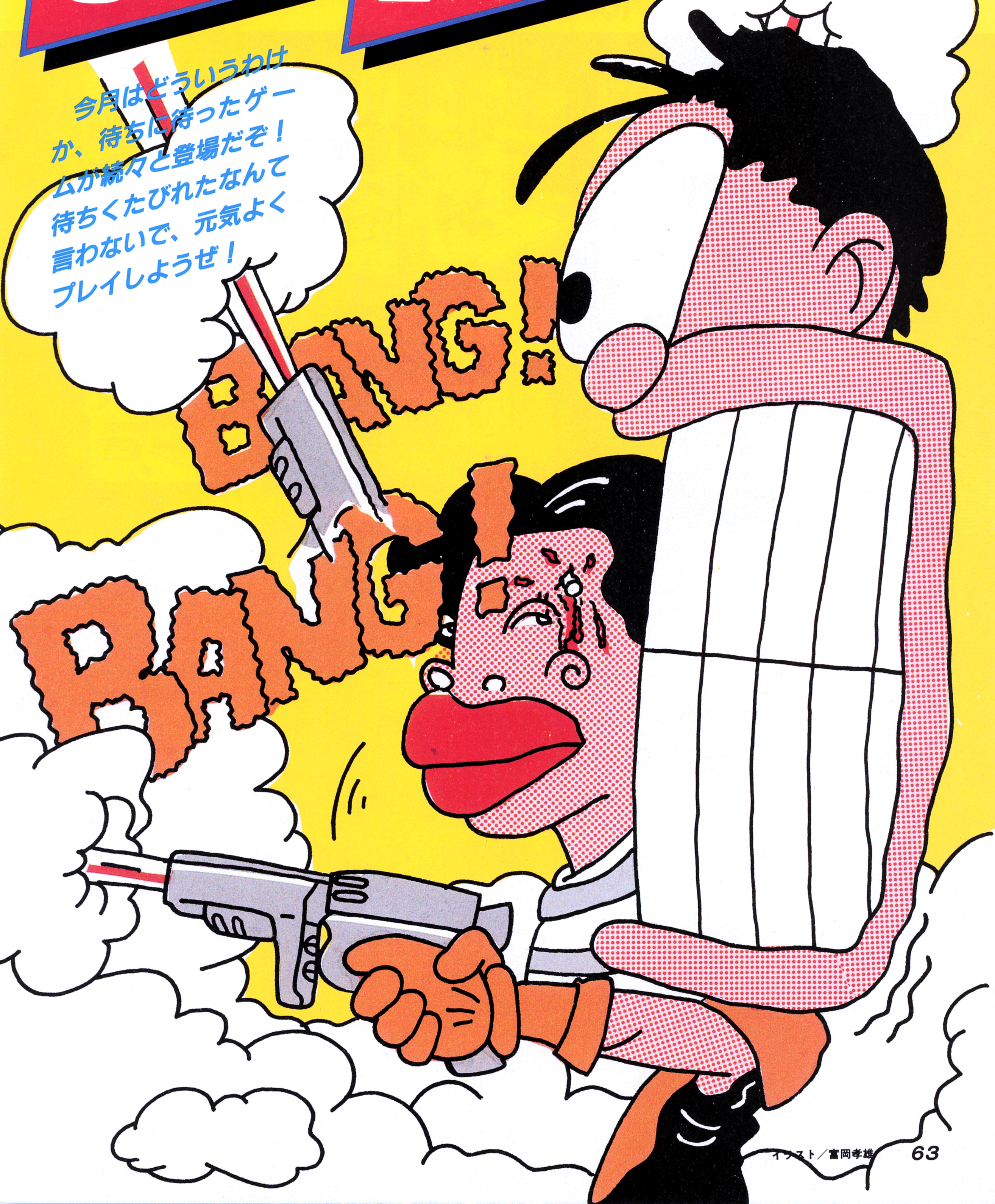
砂時計 魔界の月を動かしてくれる


マップ 魔界の地図。迷子にならないように


銀のタリスマン 大きな魔力を秘めているというが?


SOFT EXPRESS

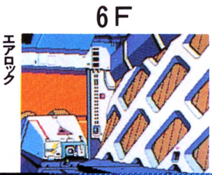
今月はどういうわけか、待ちに待ったゲームが続々と登場だぞ！　待ちくたびれたなんて言わないで、元気よくプレイしようぜ！

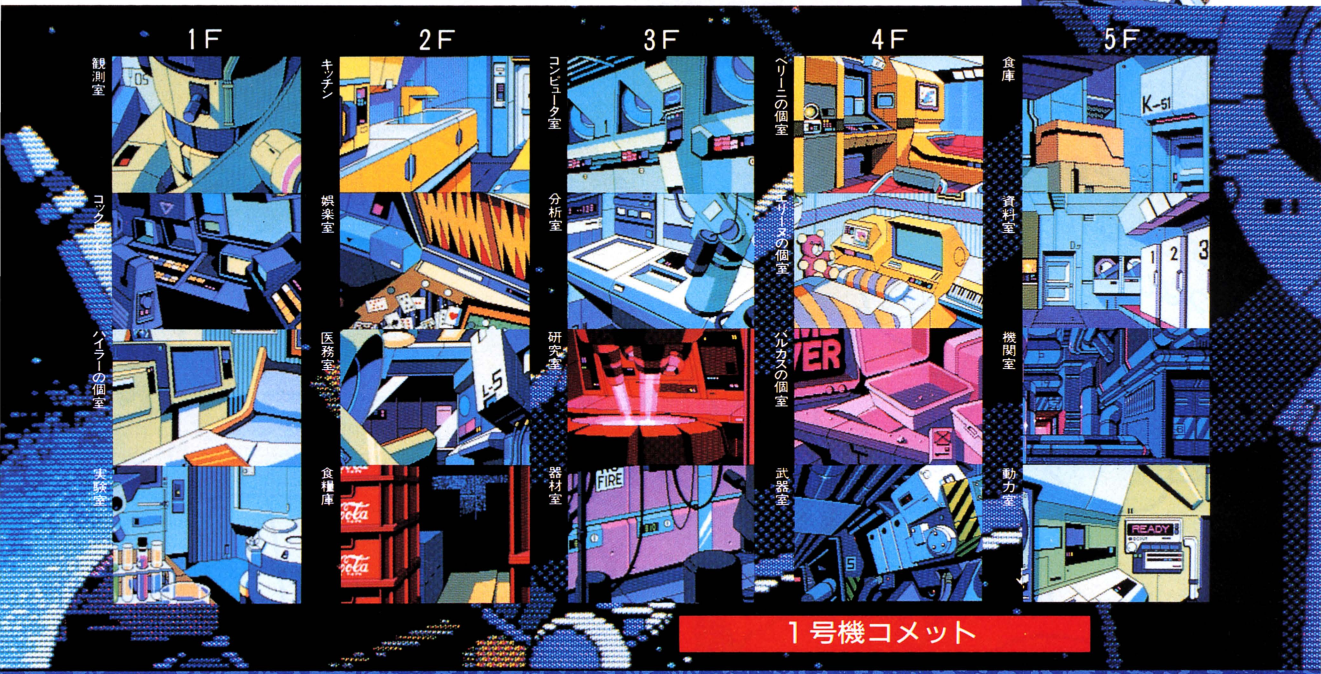


イラスト／富岡孝雄



AVGというよりは電子小説!





ジーザス

PC8801SRシリーズ 5D 7800円

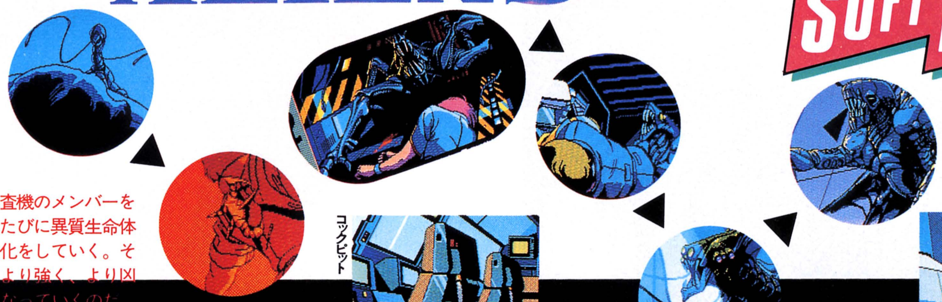
エニックス ☎03-366-4345

最近は「ドラ・クエII」などファミコンのほうでの活躍がめだつエニックスからひさびさにパソコンゲームが出たぞ。本誌5月号で先行紹介しているアドベンチャーゲーム「ジーザス」がそれだ。すでに発売されているので読者のなかにも、もう持ってる人がたくさんいるんじゃないかな。ちょっと遅めの紹介だけど、サイコーのゲームなので、特別にページをさいてもらったんだ。高野さん、締め切り直前にわがまま言ってごめんなさい。

さて、ゲームのほうなんだけど、舞台は2051年。つまり、ついこないだやってきたハレーすい星が再び接近してきた時の話。2機の有人探査艇を飛ばしたら、1機の連絡がとだえてしまって主人公が単身乗り込んでいった。そこで彼が見たものは……。というわりとよくある設定。いってみれば「スペースバンパイヤ」の設定に「エイリアン」のストーリーがついたって感じかなあ(どっちも映画だよ)。ここで映画のことをもちだしたのはね、このゲーム、ただのAVGじゃないからなんだな。グラフィックがものすご〜くキレイで、いたるところにちょっとしたアニメーション処理がされているんだ。そのうえ、「ドラ・クエII」の音楽を担当したすぎやまこういちが、「ジーザス」でも音楽を担当しているんだ。その数じつに20曲。だから映画でも見ているような気分でゲームをプレイできるってわけ。でもね、ボクが「ジーザス」を電子映画じゃなくて電子小説って言いたいのはほかにも理由があるからなんだよ。

このゲームは大きく2つの舞台に分かれている。連絡のとだえた「コメット」でのストーリーと、「ころな」に帰ってからの展開。前半ではコンピュータのFOJYがいろいろアドバイスしてくれることもあって、部屋数が多いわりには簡単に先に進んでしまうんだ。後半は、一定の時間が経過しないと先に進まないところがあって、人によってはちょっとイラつくかもしれないけど、やっぱりそれほどむずかしくはない。ようするにトリックらしいトリックのないAVGなんだ。そのうえコマンド選択式だから、いちおう全部のコマンドを実行しちゃえば先に行けちゃう。そうそうヘマして死ぬこともないし(死んじゃって途中でゲームオーバーになるのは1ヵ所確認できただけ)、マップのトリックも全然といっていいほどない。まちがった行動を選択しようとすれば、そりゃ違うぜということで、その度に正しいコマンドかとれかをアドバイスしてくれる。まったくもっていたれりつくせりのゲームのわけ。こ

ALIENS



▲探査機のメンバーを倒すたびに異質生命体は進化をしていく。そしてより強く、より凶暴になっていくのだ

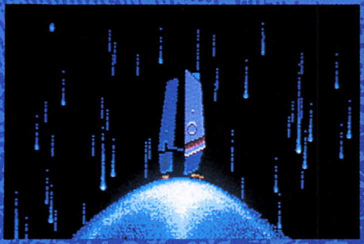


のゲームが解けない人は、はっきりいってほとんどいないと思う（けっこういたりして）

そんなわけでこのゲーム、先に進ませないようにトリックを並べるほかのAVGとはまったく逆に、先に進めようというサービス精神にあふれているんだ だから謎解きをするのが主体なんじゃなくって、ストーリーを楽しんでもらいたいゲームなのです ボクが シーザス を電子小説って言いたいのがわかってくれたかな

こんなサービス精神いっぱいのゲームだから、遊びごころもいっぱいにこめられているんだ とくにサイコーなのはゲームの最初のほう、ジーザスの「娯楽室」に行ったときなんだけど、BGMが トラ・クエ だったんだよね あんまり懐かしかったんで、しばらく聞いてたら、「えっ、88用の トラ・クエ が出たのって、人が集まってきちゃったんだから あと同じジーザスの「コンピュータルーム」は、芸夢狂人のつくったリアルタイムゲームが遊べたりする昔のパソコンゲームを知っている人には懐かしく思えるようなゲームだよ ほかにも「コメット」のバルブを閉めるところがパズルゲームになっていたりしてるんだ そのうえゲームのクライマックスでは、今までに集めた情報をもとに、いくつもの質問に答えて、モンスターを倒せる正しい武器を選ぶところもあったりする けっこうスラスラ進んじゃうんで、のほほんとしていると、ここで思わぬ反撃をくらうぞ、というほどでもないが 最後の最後にもとんでもないようなミニゲームがはいっているけど、これはナイショ ここくらいは、ちからいっぱいおどろいてちょうだい はっきり言って、ボクはまいってしまいました

で、これらをすべて乗り越えて感動のエンディングへと突入 今までボクがてがけたAVGの中で、これほどすばらしいエンディングはなかったくらいに感動モノ 醒めた目で見ると、ちょっと御都合主義かなって気もするけど、勢いに乗ってどどーってプレイした人にとっては、たたたた感動の嵐だからボクはこうしてみなさんに、この ジーザス をすすめてしまうのです ほら、また ジーザス を買ってないキミ、早く買いに行きなさい えっお金がないって、そんじゃしょうがない けど、絶対買って損はしないんだからネ



▲ついにモンスターを宇宙の果てへ 感動のクライマックス！





待った、待ってたザンスよ！この快感

ディープ・フォレスト

FM77AV　3.5D　7800円

ザインソフト　☎0794-31-7453

もう随分前から広告でうたっていたから、もうとっくに発売されていたんだろうと思っていた人も多いと思うけど、ついに77AV究極のアクションRPG『ディープ・フォレスト』が発売された。何が究極かって言うと画面総数がなんと300枚。こりゃあ一筋縄ではいかない。それから鮮細なグラフィックスに、超高速スクロール。それはあたかも絵本の中から飛び出した夢物語みたいだ。

ある平凡な青年がタイムスリップをするところから物語は始まる。

青年はふと気がつくと、目の前にひとりの老人がいた。

「俺はどうしたんだ。あ、あなたはいったい？」

青年の問いに対し、老人は答えた。

「すまなかった。じつは、私が魔法でこの時代に呼びよせたのだ。キミは選ばれし勇者だ。勇者よ、頼みがある。この国は今や魔物たちに犯されつつある。姫までもがさらわれてしまった。どうか姫を助け出し、いっしょに魔物を倒してはくれまいか」

老人の熱心な説得に、うなづくしかすることもなかった……。

というわけで、キミは青年となり、選ばれし勇者として、魔物たちを倒しに行くのだ。

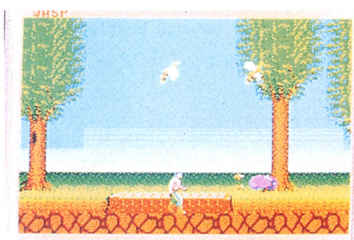
しかし、ここで読者の諸君は、なーんだ姫を助け出して魔物を倒すだけか！と思う人もいるはず。そんな単純なゲームなら、77AV の名が泣きますよ。

今までの RPG では、さまざまな人と出会い、情報を集めてゲームを進めていく…。というのが、ひとつのセオリーとなっていました。でも、それって意外と面倒なんだよね。そういう、わずらわしさを何とかしよう、と考えてくれたのが、ザインソフトさん。やってくれますよね。では具体的にそのへんが、どうなっているのかと言うと…。ズバリ、姫です。姫との会話にポイントがあるのです。姫は簡単に見つかるので、早く助け出し、ゲームの先の進行を楽にするのが、このゲームの最大のポイント。使いかたとしては、コマンドの中の「話す」を選ぶと、姫が現われ、重要なヒントを教えてくれます。でも、ときどき姫の気嫌をとらないと、情報を教えてくれなかったりして。

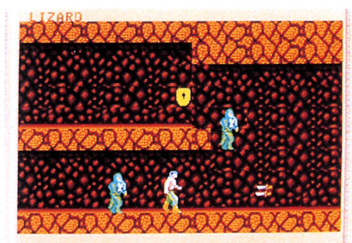
果たしてキミは、見るも恐ろしい魔物たちの住む地下奥深くに入り魔物を倒すことができるか！



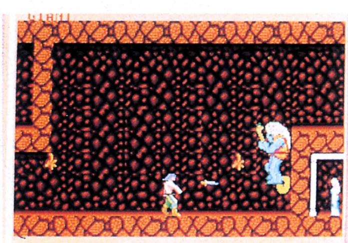
▲いきなり奇妙な世界にきたと思ったら、老人に姫を助けてくれと頼まれちゃった



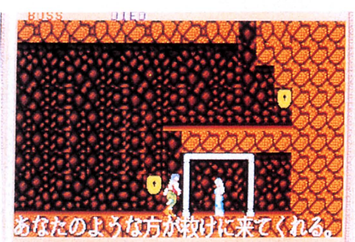
▲頼まれてはいやといえない性格。出てくるモンスターをつぎつぎと倒し、先へ進んだ



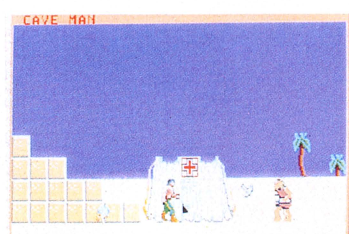
▲地下に入るとモンスターが強力になってきた。でも負けやしないぜ。武器を持ちかえ反撃



▲デカキャラ登場！　こいつは手強い。でも弱点を見つけて倒さなきゃ。姫は目の前だもん



▲やったネ！　お姫様救出。めでたしめでたしのハッピーエンドと思いきや…



▲お姫様をお城へ連れ帰るのが目的でした。あー。　そのうえこの姫がワガママだし…

これはなんてキャ――なゲーム!?

SOFT EXPRESS

ルーイン

PC8801SRシリーズ　5D　7800円
ウインキーソフト　☎06-388-8177

キャ――――――!!
引き裂くような悲鳴が聞こえるのは奈良の飛鳥の里。いつもなら、観光地で、鹿が黒豆をいっぱい落としているような、のどかなところなのだ。だが、何者かが、妖怪変化を封じ込めていた封印を、はがし取ってしまったのでした。そして、命を得た忌ましい、チミモウリョウたちがばっこして、何人もの村人を襲っているのでした。あな恐ろしや……。

南部大の空手部主将東郷に、急に帰省した部員葛城からのSOSが届けられたのは、夏休みも迫ったある6月の昼下り。事の重大さを知り、飛鳥へ飛んだ東郷は、葛城の父からの深刻な訴えをきいた。葛城が地下迷宮にのみ込まれてしまったのだ。その葛城と恐怖にしずんだ村と、ひいては全人類を救うべく、葛城の破魔の印をつけ、ゲゲゲの鬼太郎よろしく、東郷は危険の海へ身を投じるのであった。

ゲームを進めるには、とりあえず情報を集めるために、広い村の中を歩き回ることにする。パステルに染まった村は、静かで、とても妖怪がいるなどとは思えない。だが、恐怖におびえた村人を見ると、あながち、そうでもないようだ。さんざん歩き回り、途中で休息をとったりしていると、はたと気づくことがある。どうも村人たちには、時間や曜日でいたりいなかったりする、行動のパターンがあるらしい。彼らの足取りをつかみ、たくさんの情報やアイテムを集めなくては、妖怪を倒すこともままならない。より正確な情報をつかむためには、自分自身の徳や知性を高めておかなくてはならない。なかなか一筋縄ではいかない。

満足がいくほど地上で自分をみがいたら、いざ地下迷宮へ出陣だ！　早く葛城を救出しなくては！　いきなり暗く重々しい雰囲気が東郷を包む。いくら空手で心身をきたえている東郷でも、さすがに身がすくむ。わぁお、いきなり妖怪が！　持ち前の体力とアイテムを駆使して、多くの妖怪に応じた攻撃をしかけよう。キックだ！　ジャンプだ！　絶対逃がさぬように、うまく壁際へ追い詰めよう。許しを乞う妖怪は許してやって、いろいろ情報やアイテムを手に入れよう。

とにかく短期決戦で、飛鳥の里に平和をもたらすっきゃないのである。はたしてキミは葛城を救えるだろうか？

地上シーン



▲スタートはまず、葛城の父の神主さんと長老のいる神社へ行ってみよう



▲村のことなら何でも知っている、親切な長老さんには、とりあえずあいさつ



▲息子を心配する神主さん。早く葛城を助けなければ！

怪物



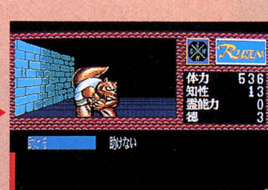
地下戦闘シーン



▲いきなり地下道が！　ここをきわめれば飛鳥の里には再び平和が…



▲タヌキ顔の妖怪。思いっきり、ケリをぶちこめっ



▲タヌキ野郎が許しを乞い始めた。許してあげれば、いいことがあるかも



▲ほーら！　秘薬をくれた。妖怪のくせになかなかいいところのあるヤツだ

ボルフェスと5人の悪魔

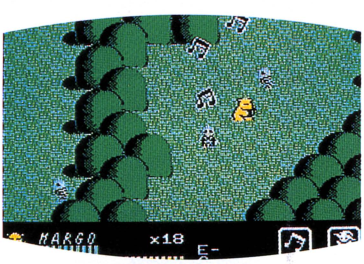
MSX　R　5800円
クリスタルソフト　☎06-326-8150

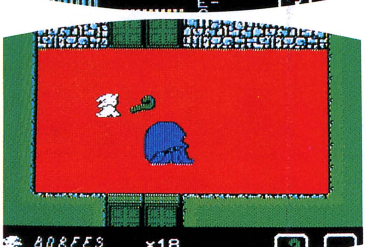
大魔神ナイキン・ナイキスを倒せ!

「夢幻の心臓」シリーズの富さんの最新作が、この『ボルフェスと5人の悪魔』。「夢幻…」シリーズの本格派とは違って、かわいいキャラクターが画面いっぱい動きまわるアクションRPG。

タイトルから想像すると、主人公の魔術師見習いボルフェスが5人の悪魔を相手に戦いを繰りひろげるなんてゲームを想像しちゃうかもしれないけど、答えはハ・ズ・レ。

ゲームの目的は、大魔神ナイキン・ナイキスを倒すこと。で、こいつだけが敵の悪魔なんだ。残りの4人はどんな役を演じているかというと、じつはボルフェスの味方なんだ。ナイキン・ナイキスによって壺(つぼ)に閉じこめられたこの悪魔たちを、旅の途中で見つけた“悪魔を封じ込めてある壺”というアイテムを使って解放してやるんだ。この4人の悪魔は、戦士、吟遊詩人、盗賊、魔術師とそれぞれ特徴があって、こいつらをうまく使う（悪魔を呼び出すと、かわりにボルフェスが壺の中に入り、プレイヤーは悪魔を操作する）ことがゲームを進めるうえでの大きなポイントなんだ。さあ一流の魔術師をめざして旅を始めよう。



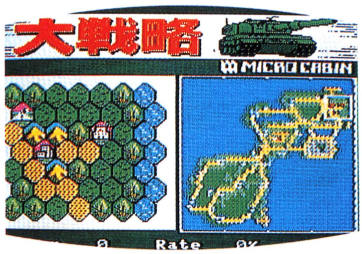


あの『大戦略』がMSX2で登場だ!!

大戦略

MSX2　R　7800円
マイクロキャビン　☎0593-51-6482

ついに、MSXユーザー待望の、シミュレーションゲーム、『大戦略』が、登場した。ゲーム内容も、他機種と変わりなく、マップも16種類用意されている。(隠しマップもあるそうだ）だから好きな地形を選んでプレイできるし、そのうえ操作は、だいたいカーソル、シフトキー、リターンキーの3つですべてがすむようになっている点などは、他機種より手間がいらずに、気軽に楽しめるはずだよ。





ところで、このゲームの目的は、相手の国の首都を占領し、敵の全ユニットを、壊滅させることなんだけど、何度プレイしてみても、みごとに感情移入させてくれる。たとえば、戦闘シーンなどで「エーイッ！　ミサイルをプレゼントしてやるっ！　…どうだ。まいったか、ウワッハッハァ」なんてのはしょっちゅうだし、ハッと我に返ると、すぐ近くにあったハズの中立都市が、いつの間にか占領されてしまっていたりなんてことも。やっぱり、ウォーゲームは、冷静に、プレイしなくては、勝利をつかむのはムズカシイ。

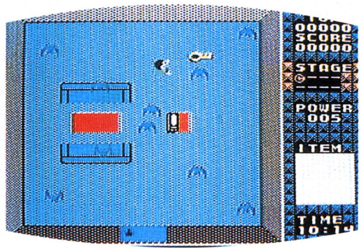
隠れたアイテムを探し出せ!

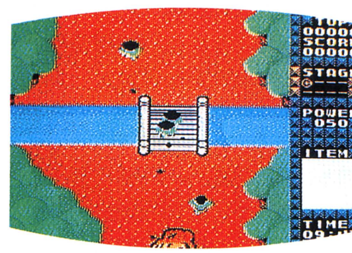
魔性の館―ガバリン

MSX　R　4900円
ポニー　☎03-221-3271

ベトナム戦争で死んだ、戦友ビックベンの呪いがかけられている館で、恐怖小説作家、ロジャー・コップの息子のジミーが、目の前から、突然消えてしまった。そこでキミはジミーを助けるため、恐怖と謎につつまれた世界へ。

映画でも公開されたこの『ガバリン』は、アクションRPG。舞台となる館は、8つのステージからなっていて、





迷路のように部屋と部屋がつながっている。ゲームを進めるためには、とりあえずアイテムを手に入れなくちゃいけない。しかし、敵を倒せば手に入れられるアイテムも、各ステージを順にクリアしていけばいいってもんじゃない。たとえばステージ1で持っている武器では倒せなかった敵を、ステージ2に行って手に入れた武器で倒して、ステージ2で必要なアイテムを手に入れるといったぐあいに。だからゲームを進めるのはけっこう大変。でも、ボスキャラを倒せば、水晶玉が取れて、次のステージのヒントも教えてくれるし、ワープポイントも何ヵ所かある。アイテム探しが楽しいゲームだ。

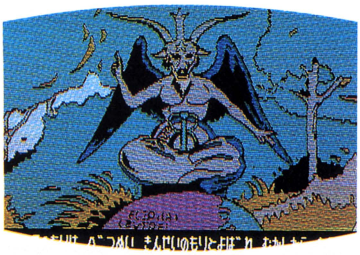
ノストラダムスの謎にせまれ！

カバラの秘密

PC8801シリーズ　5D　7800円
全流通　☎06-761-5271



時に1941年4月6日、ヒトラーひきいるナチス・ドイツ軍は、数万の軍勢でギリシャへ侵攻した。その時ギリシャ国境にほど近いユダヤ人の住むシリアの村では、「ドイツ軍迫る！」の知らせに、村人たちは恐怖をつのらせていた。泣き叫ぶ女や子供たちの間で、ひとりの老人がつぶやいた。「カバラにすがるのじゃ、カバラの魔術以外この窮地を救えはしまい」



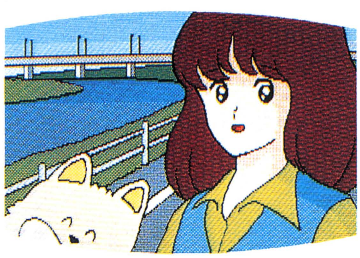
かくしてプレイヤーは村長の息子になって、カバラに関する2つの秘伝書「創成の書」と「壮麗の書」を手に入れるべく旅に出るわけだ。

ゲームはしっかりアドベンチャー。べつにサウンドや効果音が入っているわけでもないし、アニメーションが入っているわけでもない。ましてや、コマンド選択でもない。でも好っきやぁこうゆうの、なんてったってシナリオがすっごい。ナチスドイツの手から村を救うのはもちろんだけど、ゲームを進めるうちに「ノストラダムスの予言に隠されたヒミツとは」「歴史を陰であやつる不老不死のクローン人間の正体は」など数々の謎が暴かれていくのだ。

さわやかな青春をありがとう

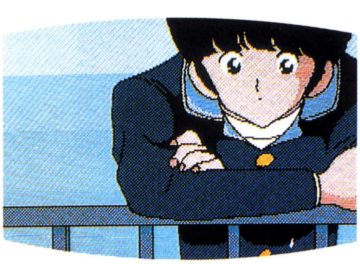
タッチ

PC8801シリーズ　5D　7800円
東宝　☎03-591-4557



GW（ゴールデンウィーク）に、再び熱い感動を連れて、スクリーンに、『タッチ』が帰って来てくれました。テレビと連載にクギづけだったキミも、さぞ喜んだことと思います。そんなキミへのプレゼント。そうです、あのタッチがAVGとして姿を変えてのおでましです。

ここには、原作の、和也との悲しいsayonaraはありません。あくまでも、happyに達也・和也・南の3人で甲子園めざして一生懸命がんばっちゃうんです。sweetestなグラフィックがキミを待ってます。



ゲームを進めるには、コマンド選択式のプロローグから、中盤になると、「みる」「きく」といった動詞を入力すると、右の画面に、動詞に対応した名詞がズラリと並ぶので、その中から好きなものをひとつずつ選んでみてください。どうしようもなくなっても、今までに現れた場面の中を、しつこく回っていけば、先が何とか見えてきます。

とにかくfreshで青春色した、カルピスとかスプライト味のAVGです。だまされたつもりで、どんな人も1度手を伸ばしてみてくださいね。

SOFT EXPRESS

キングスナイト・スペシャル

PC8801SRシリーズ　5D　6900円
スクウェア　☎03-545-3519

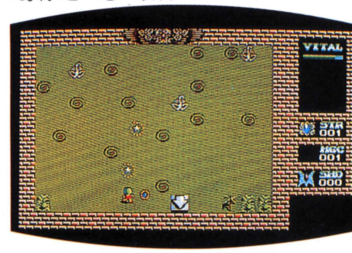
キミはフォーメーションプレイをみたか？

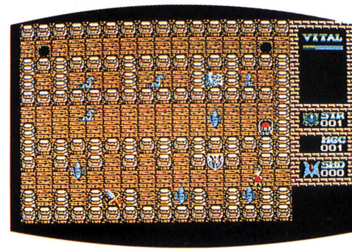
こいつは、なかなかに個性的なリアルタイムRPGだ。プレイヤーはそれぞれ特徴のある4人のキャラクターを操ってプレイするのだが、ステージ1～4では、キャラクターが1人ずつしか登場しない。

キャラクターはそれぞれ違う場所から1つの目的地をめざしているという設定になっており、ステージ5でようやく、このゲームの売り物のフォーメーションを組むことができるのだ。

ゲームは、縦のスクロール・ステージとそのところどころにある画面切りかえ式の迷宮ステージに分けられる。

スクロール・ステージはシューティングゲームそのもの。撃って撃って撃ちまくり、アイテムを手に入れることだ。スクロール・ステージで、バイタリティやその他の能力を上げておかないと、強敵のウヨウヨしている迷宮で苦戦することになるだろう。1つ1つの迷宮はそう広くはないが、何らかの謎が隠されている。迷宮の数は全部で13。縁起の悪い数字だぜっ！





シミュレーションもファンタジー

SUPER SOFT EXPRESS

ガイアの紋章

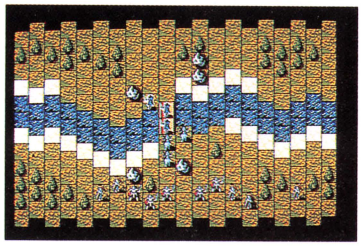
PC8801SRシリーズ / X1シリーズ　5D 7800円
NCS　☎03-486-6311

先々月号でちょっと紹介したファンタジーシミュレーションゲーム『エルスリード』だけど、早くもそれをパワーアップした続編が発売されることになった。その名は『ガイアの紋章』だ。これから、そのパワー・アップぶりを紹介していこう。

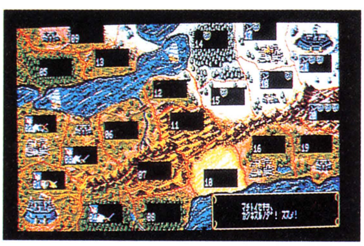
まず、『エルスリード』には1つしかモードがなかったのに対して、『ガイア』には、3つのプレイモードが用意されている。

ランダムモードでは自分のプレイしたいシナリオを自由に選ぶことができる。用意されたシナリオは30種類だ。

そして、キャンペーンモード。これは、『エリスリード』のブラック・パワーとの戦いの歴史を追っていくモードだ。シナリオは全部で25種類にもなる。このモードがゲームのメインだと言えよう。まず、ランダム・モードで戦術を磨き、このキャンペーンモードを制覇しよう！



▲バトルモード。地形の影響を考えて



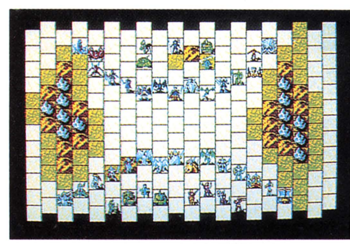
▲マップ画面では戦略を練って駒を動かせ！

さて、最後の1つがコンストラクション・モード。すなわち、ゲームの舞台を自分でつくっちゃえるのだ。と言っても、マップを1マス1マス作っていくのは大変だから、プレタポルテのマップとユニットを自分で選ぶことができるのが、このコンストラクション・モードなんだ。

次は、細かいところを見ていこう。『エルスリード』の特徴に魔法があったが、『ガイア』では、8種類から15種類にと増えている。魔法は『エルスリード』ではあまりありがたみのある強力なものはなかったが、『ガイア』では、敵の全ユニットに対してダメージをあたえる雷や飛び道具の射程を短くしてしまう、もや、霧などが設定されている。やっぱりファンタジーには強力な魔法がなくっちゃね。

ユニットの種類も両軍とも7種類が23種類に増えた。『エルスリード』のユニットはいかにも中世ヨーロッパのファンタジーらしいものだったが、ガイアでは東洋の忍、足軽、鉄砲、騎馬武者、現在の近代兵器74式戦車やヘリコプター AH-1 コブラまで登場するのだ。これじゃまるっきり「戦国自衛隊」だぜ。

あらゆる面で大幅に強化され、これだけ異なる時代の戦士たちや兵器が一同に会する『ガイアの紋章』は超時空バトルシミュレーションだ。



▲IIのバドルモード。駒の種類が豊富だ



ライトサイドユニット



ライト・ロード



グランディーノ



ファルコン・ナイト



ライト・ナイト



ファイター



アーチャー



ホワイト・ドラゴン

名称	攻撃力	射程	耐久力	移動力	コメント	ポイント
アーマー・ナイト	2	—	6	2	反撃	8
ドラゴン・ナイト	2	2	6	6	飛行	15
クロスボー	2	6	1	1		4
アクア・ファイター	1	—	1	2	反撃、水陸両用	3
タートル・ナイト	1	—	10	1	水陸両用	7
アクア・ナイト	2	—	3	4	水上のみ	6
ガレー・シップ	2	5	10	3	水上のみ	10
シビリアン	—	—	1	2		10
74式戦車	5	8	15	4		20
現用歩兵	2	5	1	2	城壁に入れる	10
AH-I コブラ	6	6	5	8	飛行	25
ジープ	3	5	2	5		15
足軽	1	—	1	2	反撃	2
騎馬武者	2	—	2	4	反撃	6
鉄砲	2	5	1	2		3
忍	3	—	2	3	反撃	4

名称	攻撃力	射程	耐久力	移動力	コメント	ポイント
ダーク・アーマー	2	—	8	2	反撃	8
ワイバーン	2	2	8	6	飛行	15
カタパルト	2	6	2	1		4
半魚人	1	—	2	2	水陸両用	3
キング・ロブスター	2	—	5	3	水陸両用	6
クラーケン	3	—	15	2	水陸両用	10
グレート・イール	2	—	6	6	水上のみ	6
ゾンビ	1	—	1	1		1
T-72戦車	5	8	18	5		20
現用歩兵	2	5	2	2	城壁に入れる	10
Mi-24ハインド	6	6	8	7	飛行	25
ジープ	3	5	4	5		15
足軽	1	—	2	2	反撃	2
騎馬武者	2	—	2	4	反撃	6
鉄砲	2	5	2	2		3
忍	3	—	2	3	反撃	4



ダーク・ロード



ボーン・ディーノ



ウィング・ナイト



ダーク・ナイト



バーサーカー



ガナー・ウルフ



ダーク・ドラゴン



ダークサイドユニット

6月20日発売予定

※ゲーム資料は開発中のものです。

好評連載

How To Win

RPGもシミュレーションも、これを読めばバッチリだよ〜ん！

最新人気ゲーム必勝法



イラスト／相村嘉一

How To Win

●ハミングバード　☎06-315-0541　●PC88シリーズ／7,800円

連載4回

ラプラスの魔

もう6月。"6"といえば悪魔の数字だ。『オーメン』って映画でそう言ってた。もう連載4号。"4"といえば、昔っから死を表す不吉な数字と決まっている。コワイのだ、オソロシイのだ、『ラプラス』が……。なあんて、言ってもいられない連載4号。今回もまたまた新情報を入手したゾ。題して〈我々はとうとう館から帰還した〉なのだ。

先輩ゴーストハンターの忠告

この原稿が手元に届く頃には、もう『ラプラスの魔』も発売になって、みんなも遊んでるかな？　屋敷から出られないで、「うーん、うーん」うなってたりして。

今回も前号にひきつづき、ウェーザートップ館に我々コンプティーク捜索隊は潜入した。まったく、屋敷から出れずに殺されては潜入、殺されては潜入の繰り返しで、RPGを遊んでいるというより、なんかシューティングゲームを遊んでるみたい……。でも、とうとう屋敷から出て、街に帰るナゾが解けちゃった。エッ、早く教えろ？　まあああわてない、あわてない。先輩ゴーストハンターとして、屋敷での心得をアドバイスしよう。



③

まず写真①を見てもらおう。この連載をよーく読んでる読者ならもうおなじみだね。そう、玄関横の大広間にあるクロゼットだ。ここにはスケルトンが住みついていて、クロゼットを調べると4体がドカーンと飛び出してくる。例によってタリスマンを手にいれようと思って戦ってたんだけど、ナント戦闘の最中にHOPEに持たせていたショットガンがコワレちまったじゃありませんか！　いやあ、驚いた　別に場所や相手によって決まってるわけじゃないみたいだけど、このゲーム、戦闘中に武器がこわれることがある。ボーとメッセージを読み流していると、装備している武器の表示が青くなってこわれてた、なんてこともあるから、攻撃力が弱ってると感じたら、戦闘中のアイテム使用やキャンプで確かめよう。

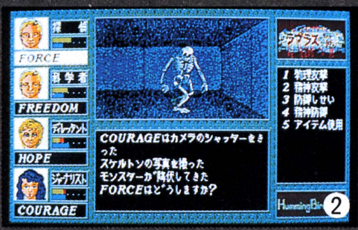
それから、ジャーナリストに写真を撮らせるときにも注意。シャッターを切っても、写真②のようにいつも撮れるとはかぎらない。それに、モンスターに攻撃されたり、写真を撮った拍子にカメラが装備してない状態になることもある。ジャーナリストがカメラを持っていればいいんでしょ？　なあんて考えてたキミ、アマイ、アマイ！

それから、それから、モンスターと遭遇した時も、必ず戦えばいいってもんじゃない。写真③は1階の中ほどの部屋だけど、亡霊に話しかけるとこんなメッセージのほか、経験ポイントももらえるワケ。どう？　タメになったでしょ？　持つべきものは先輩、ハイ、声を出して読んでごらん。

図に乗ったところで、いよいよ屋敷から出る方法を教えちゃおう。写真④は館の屋根裏部屋の鐘だけど、この写真がその秘密をすべて語っている。まあ、試しに玄関に行ってごらん。ただ、屋根裏に通ずる階段にはワナが仕掛けられているので、写真⑤のように、ワナを外してから、行くように、ネ。



①



②



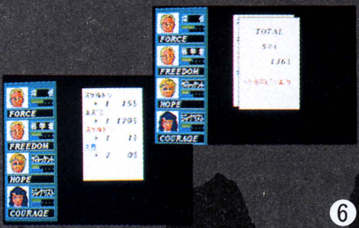
④



⑤

帰ってきたハンターに冷たい街の住人

つらい、悲しい、くやしい、苛立つ、むかつく、長〜〜い日々を過ごし、ようやく帰ってきたニューカムの街。いささかウンザリしていたその平和そうなテーマ音楽が、じつにやさしく聞こえたんだなあ。とにかく重たい欲求不満もこれで解消。で、とりあえずホテルまで写真を売りに帰った。ルンルンルン。


⑥

ところが、どうだろう。ピンぼけ、失敗の写真の山じゃないか。ウヒャー、マイッタ、マイッタ。で、カメラIIに乗り換え、スキルも2レベルにしてから、再度屋敷に入り、撮って帰ってきたのが写真⑥。まだ失敗が多い。それに、1度撮ってきたことのあるモンスターの写真は、「お客さん、またコイツの写真ですか？」とばかりに値打が下がってた。ウーム、リアリズム。ナンチャって感心してる場合じゃないけど、感心しちゃったよお。

さて、次なるは持ち物の整理だ。まず図書館に行って、タリスマンとはなんぞや？って聞いてみた。と、20$も取るっていうじゃないか。冗談じゃない！ と言いたいところだったけど、泣く泣くお金をつぎ込んだ（写真⑦）。エーッ、たったこれしか教えてくれないのお？ ブツブツ。



⑦



⑧

「マイッタ」を連発しながら、これわたショットガンはどうなるんだろうと思って武器屋に足を運ぶと、これまたマイッタ写真の⑧。「200$もしたんだぜ」「まだ買ってから2〜3回しか使ってないんだぜえ」「おれたちにマガイモノ売りつけたんじゃないの？」とののしってもはじまらない。えーい、"Y"じゃ……。

かように、金に汚いニューカムの街だけど、教会だけはちょっと救いがあった。というのも、ヒットポイントとメンタルパワーの回復だけは無料サービスになっていた。もっとも回復には時間を要するみたいで、何回か利用する内に年をとっちまった。うーむ、複雑、複雑。ただで治すのがいいんだろうか、年をとらせない方がいいんだろうか……。

それに毒の治療以上の高度な（？）医療にはやっぱり金がかかる(写真⑨)。「シスター、手をあわせてりゃ、お金を取ってもいい、つつーもんじゃないでしょ？えー、シスター」



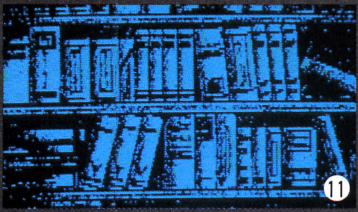
⑨

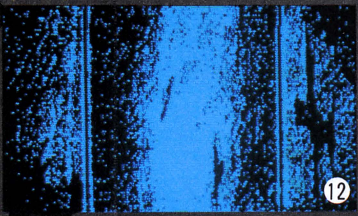
まあ、グチったり、へらず口をたたいてもはじまらない。ともあれ、酒場で金を増やし、ショットガン（1度に3体のモンスターを攻撃できる）の弾をそろえ、医療箱IIIを買い、フィルムをどっさり準備して館に入り、屋根裏で鐘を鳴らし、適当にモンスターと戦ってから、街に戻って写真を売る。このパターンを何回か繰り返す内に、我らがパーティもまもなくレベル2のゴーストハンターズになった。ウフ、写真⑩を見てチョーダイ。



⑩

書斎の向こうの五芒星の向こう

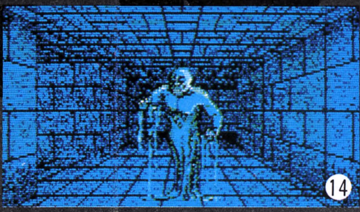

⑪

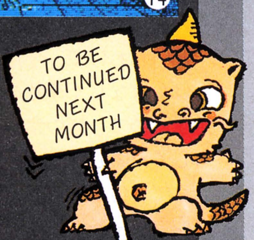

⑫


⑬

今回もまた館の謎に触れる紙枚が少なくなってしまったけど、ちょっといいこと教えちゃおうかな？

写真⑪の場所、もう知ってるかな？屋敷の1階奥にある書斎だね。いやあ、じつに本がたくさんあってウェーザートップの蔵書家ぶりがよくわかるけど、ホラ、本棚の裏に仕掛がある話ってよくあるでしょ？ で、しつこく調べていると、写真⑫のように本棚の陰から地下へ通ずる秘密の階段が現れるんだ。そして、ライトをつけて狭い室内を歩くと、ついに五芒星が……（写真⑬）。と、見なれない壁に囲まれた領域に放りだされたんだなあ。ここはドコ？ わたしはダレ？ じゃないけど、ウロウロしているとレイスと遭遇した（写真⑭）。いよいよ、謎も深まってきたところで、次号をお楽しみに。


⑭



How To Win

●クロスメディアソフト ☎03-486-9470 ●7800円 ●PC8801シリーズ(3枚組)

女子大生交際図巻



イヤーっ、実に長いことお待たせしてしまったのお。3月号の「福袋」で実写付きで紹介し、その後プッツリ消息のとだえていた『女子大生交際図巻』がとうとう発売されるのだ。ためにためていたモノを発射するチャンスがやってきました。さあ、みんな用意はいいかな? なんと、3枚組の超大作ソフトだぜ!

少年よ、女子大生とやりたいか!! やりたければ、これを読め



究極のナンパ師・小田嶋隆、テクニックを初公開!

さて、もうみんなはこの『女子大生交際図巻』については十分知っていると思う。そーだよな、ずいぶん前にコンプティークで紹介したし、買いたいソフトも買わずに待っていたんだもんな。もうめいっぱいたまっちゃってるもんな。

というわけで、今月からはなばなしく連載を開始するので、皆の衆、よろしくたのむぜ。

さて、何を隠そうわがコンプティーク編集部には、ナンパ道をきわめている人間がいない(ナンパをする力がないのではない。暇がないのだ)。そこで、編集部一同協議の結果、かの名ナンパ師・小田嶋隆師範に登場願うことになったのであった。

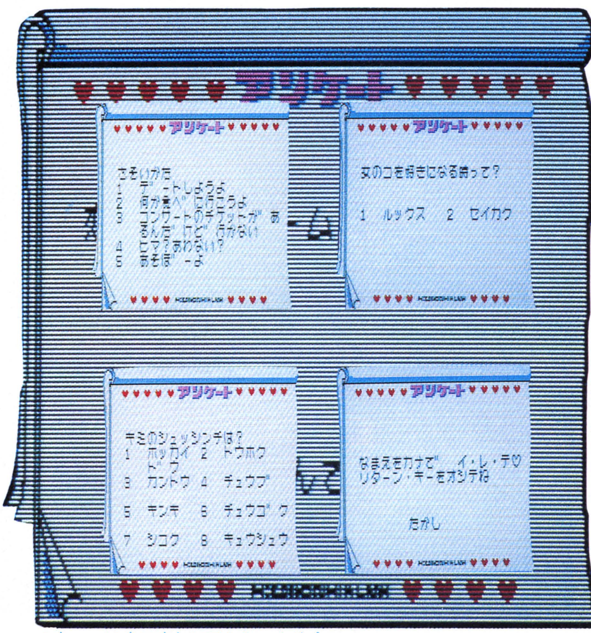
渋谷の街に日夜出没する黒い人物。そんな不審なヤツを見かけたら、それはきっと小田嶋師範に違いない。日々、女子大生を攻略するためのデータ収拾を欠かさない彼は、取材先に大切な取材ノートを忘れた実績を持つすごい人物なのだ。

このゲームは実在の女のコのデータをもとに作られている。ということは、ゲームで女のコを攻略できたら、本人も同じ手順で攻略できるはず。ウーム、これは偉大な発見だ。そう、この連載を始めた動機はいたって単純。本物の女子大生とおつきあいしたい。それだけなのだ。

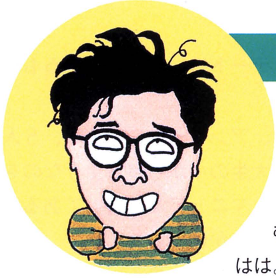
さあ、そろそろ小田嶋師範にご登場願おうか。では、師範、よろしく!



▲うーん。気持ちは良くわかります



▲もー、いまいましいアンケートめ!



ナンパ師範登場！

あざせ5人斬り!!

小田嶋隆

むははははは。そうなのだよ諸君。私が女子大の狼・小田嶋隆だ。口は悪いが性格はいたって陰険、30歳、東京赤羽出身O型さそり座、お茶はおごるがホテル代はワリカンというナイスガイだ。ついでに言えば八白土星、天中殺、大殺界で低気圧だ。

好きなものはトカゲとアルコールとすぐ寝る女子大生。嫌いなものは使ったあとのティッシュと寝ちゃったあとの女子大生。趣味はゴルフ、大学は東大を出ている。入ってないけどな。

というわけで、私は今月から『女子大生交際図巻』をネタに、ナンパドキュメンタリー記事を不定期突発連載することになったのだ。私は千葉県大網白里海岸の海の家「上州屋」でトウモロコシ焼きの兄ちゃんをやりながら“ナンパの極意”というものをしっかりと身につけている。それを諸君に伝授するつもりだ。いいか！　おれのナンパは卑劣だぞ。しっかりついてこいよ。

岡田真弓クン　ねらいはこの女！





今月小田嶋師範のエジキになるのはこの女のコ、岡田真弓クンだ。年は18歳。身長164cm、バスト85cm、ウエスト58cm、ヒップ88cmとなかなかのサイズ（でもないか。ま、人それぞれだからな）六本木や渋谷、青山あたりによく出没する、典型的な新人類。でも、最近は飽きちゃってあまり行かないとか。ちょっと変なことを聞いてみた。「男のコとつき合う場合、その彼の女性経験は何人ぐらいだといいかな？」何考えてこういうこと聞くんだかわからないけど、真弓クンはけなげにも10人〜15人ぐらいかな、と答えてくれた。でも、最近はプラトニックラブにも憧れているんだって。さあ、小田嶋師範はこの女を口説き落とせるか？



なにはなくとも、まずやってしまえばいいじゃないか!?

『女子大生交際図巻』は、コマンド選択式のナンパグラフィックアドベンチャーゲームだ。

と、こう書いてしまうと実にミもフタもない。まあ、電話してデートして、適当におだてあげてといったような過程はどうあれ、そういうことの目的と結果は人類発生以来いつも同じだった。結局、男ってものは〇〇〇から生まれて、〇〇〇のために生きて、〇〇〇のために死んで行くもののようだ。ううむ、実にミもフタもない話だなあ。

マニュアルはなかなか凝っていて、ゲーム解説以外に、5人の女子大生（実在のモデルがいるんだよ）のプロフィールと、さらに「キミのデートをバラ色にする恋愛理論編」と「それ行け！やれ行け！　男を磨く恋愛実践編」というのがついている。ま、こういうの読んで勉強すれば女が引っかかるなんて思ってる練馬大根がいるから「ポパイ」なんて雑誌もなんとか食っていけてるワケだ。

まず、デートをはじめる前に「アンケート」というのに10個ばかり答える。そのあとデートが始まって、そこで気に入られれば、即ホテルでドタンバタンの畜生道だ。といっても、これは「花より〇ンコ」のHソフトではない。エンディングの画面はアイドル水着写真程度。上品だ。

アンケートの第一問は愚問。

「女のコを好きになる時って……？
1．ルックス　2．性格」

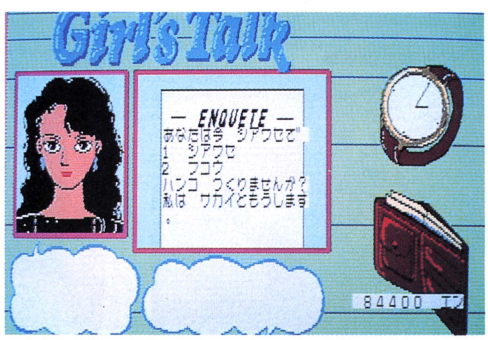
はっは、何を馬鹿なことをいってやがる、と、俺は迷わず「1」のキーを押した。当然だ。性格はたたき直せても顔はたたき直せない。

そんなこと言って女の子に嫌われないかって？　だいじょうぶ。女というものは、相当に手ひどいブスでも自分のルックスには自信を持ってるものなのだ。

ブスは、あらゆる光線の加減、表情、角度を日夜研究し、なんとか自分がマブく見える鏡の見方というのをちゃーんと習得している。そして、絶対にその角度でしか鏡を見ない。しかも、それでも自分がきれいに見えない時には、「あんまり高い鼻っていうのも愛矯ないのよね。その点アタシなんか……」てなぐあいに、自分の美意識の方を強引にねじ曲げてしまう。これが「ブス魂」というものなのである。

それでもなお、自分をきれいだと思うことのできないほど究極のブスってことになると、そんなものには嫌われたほうが良いに決まっている。

いいか、ブスのスはスッポンのスだってことを忘れるなよ。ブスにつ

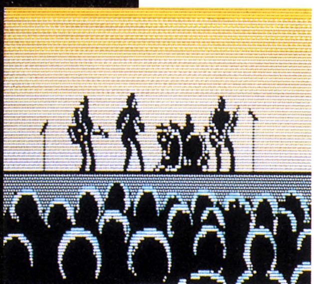


▲右上に時計、右下にサイフ、そして女のコ……

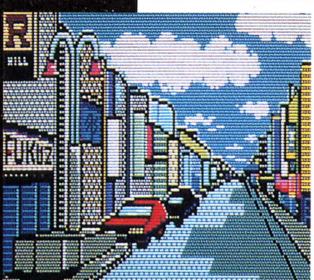
ナンパに王道なし！あたってくだけりゃ空が黄色い！

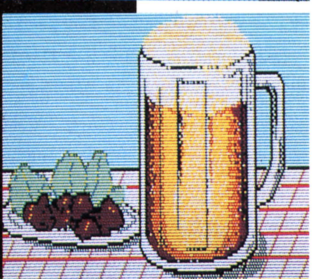
本日のデートコース

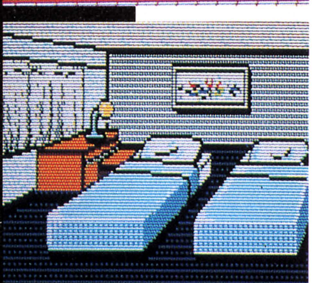
1


2


3


4


5


6


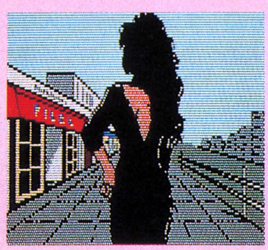
きまとわれると青春は出口なしだぞ。
何？　誰にも相手にされないよりはいいじゃないかって？　それじゃ腹が減ったら牛の糞でも食うってのか、キミは、えっ？　不自由したらヤギで済ますのか、キミは？
すまん。思わず興奮してしまった。実は俺は昔っから「養豚場」とあだ名がつくほど、ブスにはモテまくったのだ。その俺が言うんだから間違いない。いいか、女に甘い顔見せるなよ。安易にドイツワインなんかおごったり、気軽にバッグ持ってやっちゃダメだぞ。ブスにつけこまれるだけだからな。
ブスは恐いぞ。催眠術使うんだぞ。あらゆる角度、光線の加減、表情を日夜研究してて、うまいことマブく見せかけるぞ。それでもダメだと、キミの美意識を壊しにかかるからな。
「目っていうのもパッチリしてるばっかりが能じゃないしな」
なんて、思わず考えたりしてるとしたら、キミはもうブスのペースにはまってるってことを忘れるなよ。
「このコはひじがきれいなんだよな」
とか、どうでもいいところに魅力を発見しようと努めるようになったら、男の人生はおしまいだ。頼むぞ。前立腺に負けるんじゃないぞ。
といったあたりでデートをおっぱじめることにしよう。案ずるより産むが易し、産むより堕ろすが易し。事前にあれこれ考えるようなヤツはダメ。デートはいきなり始めるものだ。
まず、アンケートに答えて、5人の女子大生の中から良さそうなのを選んで、マニュアルに書いてある番号に電話をかける。
今回は連載の始めということで、一番マブそうなのを呼び出すことにした。
で、ご指名したのが3番の岡田真弓。取ってつけたような名前だけど、阪神タイガースとは関係ない。
マニュアルによれば「セクシーな六本木の女王こと岡田真弓クン」だ。なんでも「ディスコクィーン」らしい。しかし「六本木とか青山には最近、なーんかアキちゃって」るんだと。正直言って俺はシラケたぜ。18歳の小娘がいっぱしに腰に手を当てがったポーズで「ダサイ人とは遊ばないから。一応、そこそこオシャレしてて、カッコイイのは最低条件よ」、「最近はプラトニックラブにも憧れてるの」だぜ。
こんないけ好かないはんぱマブみたいな女、ゲームじゃなかったら絶対相手にしないですね。あたしゃ。
「はい、よくできました。お家に帰



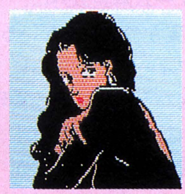
▲夜になると画面のバックもちゃんと暗くなるのだ

コマンド"ハ・リ・ア・オ・ス"を使いたい





▼なんてワガママなやつなんだ。せっかく誘ったのに、プンプン！



時間とお金がやっぱり大事、チェックを忘れるな！

って宿題して、うんこをたっぷりして寝てください。ケツはちゃんとふくように」

でチョンですよ。こんなありきたりのワンレングスは。

はい、分かりました。仕事ですから電話しましょう。

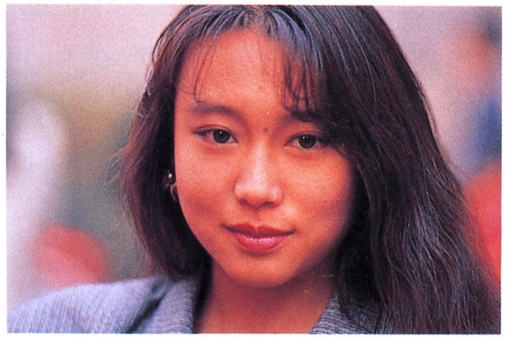
「RRRRR……RRRRR……RRRR」

「はあーい。だーれ」

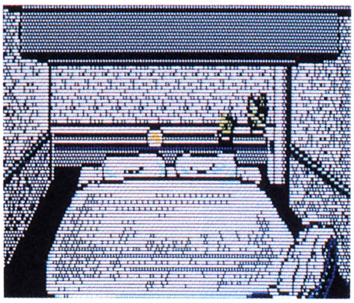
「た・か・しです」

と、ここで誘い方の選択肢が現れる。

「あそぼーよ」と俺は言ってみた……。で、驚いた。



▲実物はホントにかわいいのだ！



▲興奮の（？）ダブルベッド。ムニョムニョ！

「また、今度ね」でプツン。で、アンケートからやり直し。今度は違う誘い方。

「コンサートのチケットがあるんだけど行かない？」

「うれしい！　行きたい」

ううむ。こりゃモノホンだ。このコはジャンルもアーティストも確認しないで、どんなコンサートにでもついていっちまうんだ。

で、ともかくコンサートに行って、これまたいろいろおだてながら「シーフードレストラン」で飯食って、「元町」でショッピングして、「海」見て、ビヤホール行って、手握って、腰に手を回したら、

「ホテル行かない？」

だ。そんでもって、ベッドの会話がダサイってんで

「あたし、帰る」

と言うんだね、実にこの女（コ）は。自分から「ホテル行かない？」なんて言ったくせしてさ。

「はり倒す」

というコマンドが選択肢にないのは、こりゃ、やっぱりまずいわな。

というわけで、俺はまた最初からやり直した。今度はいろいろと身の上話も聞いてやった。親父さんは医者で、ウィンドサーフィンには飽きちゃってて、好きな男のタイプは、

「どーでもいーじゃない、そんなこと」だった。

それでも俺は必死で「今日のキミ、イロっぽいね」とか歯が抜けそうな口説き文句を繰り返して、ベッドインまでこぎつけた。それもこれもベッドで、

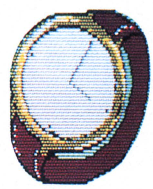
「うわっ！　すげえワキガ！」

って言ってやりたい一心でさ！　ところがこの女（コ）は勝手に盛りあがって

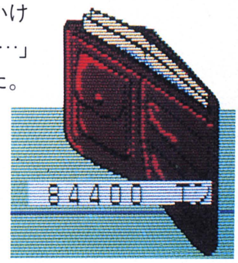
「信じられないかもしれないけど、ワタシ初めてだったの……」

と来たもんだ。ああ驚いた。

いいか、読者諸君。簡単に引っかかるんじゃないぞ。次回は「おっとりしたお嬢様育ちの井上香織クン」だ。よしよし、俺にまかせろ。



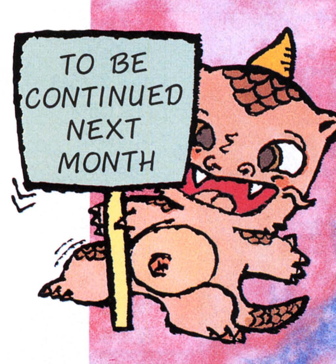
▲時計。明るいうちからホテルに誘うと嫌われるよ！



▲お金がないと彼女のＯＫが出てもホテルに行けない







システムソフト ☎092-524-4403 ●PC9801シリーズ／9800円





サンダースJr.体験記「大戦略II通信」

The Return of Red Bear

——あの悪夢のような激戦をかさねたISLAND CAMPAIGNからはや一ヵ月。わが中隊も大幅な補充を受け、ようやく戦前のBEST CONDITIONに復帰しつつあった。

思えば戦いとは非常なもの——。とくに俺たちのような戦闘工兵は、緒戦での切り込み役を務めることが多いために、どの戦場でもおびただしい損害をこうむることになる。トミー・ガンをかかえて泥の中をはいずりまわった祖父サンダースの頃から、不幸なことに、これだけはまったく変わってはいない。

さて、今回の俺たちの戦場だが、NIPPONのHOKKAIDOをシミュレートして作られた、いささかクセのあるMAPだ。特に初期配置が気にかかる。北海道全域に陸上部隊が薄く広く散らばり、動員に時間がかかることは明らかだ。

危険だ。そう思った瞬間、警戒警報が鳴り響いた——。

初期設定、ここに注目

初期設定により、戦いの動向は大きく左右される。特にRed Bear2では、初級の初期部隊配置済のモードが、REDの完璧な奇襲攻撃のパターンとなっている。また、初めから豊富な軍事予算が設定されているため、ゲーム開始後数ターンの敵攻勢の圧力は相当なものだ。このシナリオに限っては初級編が一番難しいと言える。

弱肉強食が大戦略IIの掟だ！

過酷な消耗戦を生きのびるために、とりあえずまとめてみたのが右の表だ。こうしてみると、自然界の食物連鎖にも似て、どのユニットにも天敵はいるものだ。表の見方は自衛隊の立場から、敵の対象兵器との強弱を表現した。なお下記注も参照のこと。

自衛隊 ＼ USSR		空												陸															海		
		MiG-21	MiG-23	MiG-29	MiG-31	フォージャー	Su-17	Su-24	ハインド	Mi-8ヒップ	バイソン	補給機	輸送機	T-62	T-72	ZSU23シルカ	SA4ガネフ	SA6ゲンフル	SA8ゲッコー	BRDM-2	BMP-1	SAU-122	BM-21	補給隊	輸送トラック	工作部隊	歩兵部隊	戦闘工兵	ヘリ空母	揚陸艦	護衛艦
空	ファントム	○	—	△	△	○	◎	○	◎	◎	◎	◎	◎	○	○	○	◎	◎	△	○	○	○	○	◎	◎	◎	◎	○	○	○	—
空	イーグル	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	○	○	○	◎	◎	○	○	○	○	○	◎	◎	◎	◎	○	○	○	○
空	三菱F-1	—	△	△	△	—	○	○	○	○	◎	◎	◎	○	○	—	◎	◎	△	○	○	○	○	◎	◎	◎	◎	○	○	○	—
空	ヒューイコブラ	×	×	×	×	×	△	△	△	○	—	○	○	◎	◎	○	◎	◎	△	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	○	○	—	—	—
空	UH-60	×	×	×	×	×	×	×	△	—	—	／	／	○	○	△	○	○	×	○	○	○	○	○	○	○	○	△	△	△	△
空	輸送機	×	×	×	×	×	×	×	×	△	△	／	／	△	△	×	／	／	／	△	△	／	／	△	△	△	△	×	×	△	×
陸	74式戦車	△	△	／	／	△	△	△	×	△	／	／	／	—	△	◎	◎	◎	◎	○	○	◎	◎	◎	◎	◎	◎	○	△	△	△
陸	ゲパルト	—	—	○	○	○	○	○	△	◎	◎	◎	◎	×	×	—	○	○	○	×	×	○	○	○	○	○	○	—	×	×	×
陸	ホークM548	◎(■)	◎(■)	◎(■)	◎(■)	◎(■)	◎(■)	◎(■)	◎(■)	◎(■)	◎(■)	◎(■)	◎(■)	×	×	×	×	／	／	×	×	／	／	／	／	／	／	×	×	×	×
陸	75式130M	×	×	／	／	×	×	×	×	×	／	／	／	◎(■)	◎(■)	◎(■)	◎(■)	◎(■)	◎(■)	◎(■)	◎(■)	◎(■)	◎(■)	◎(■)	◎(■)	◎(■)	◎(■)	◎(■)	／(■)	／(■)	／(■)
陸	M109A2	×	×	／	／	×	×	×	×	×	／	／	／	◎(■)	◎(■)	◎(■)	◎(■)	◎(■)	◎(■)	◎(■)	◎(■)	◎(■)	◎(■)	◎(■)	◎(■)	◎(■)	◎(■)	◎(■)	／(■)	／(■)	／(■)
陸	補給部隊	×	×	／	／	×	×	×	×	×	／	／	／	×	×	／	／	／	／	×	×	／	／	—	—	—	○	△	／	／	／
陸	輸送トラック	×	×	／	／	×	×	×	×	×	／	／	／	×	×	／	／	／	／	×	×	／	／	—	—	—	○	△	×	△	×
陸	工作部隊	×	×	／	／	×	×	×	×	×	／	／	／	×	×	／	／	／	／	×	×	／	／	—	—	—	○	△	×	△	×
陸	歩兵部隊	×	×	／	／	×	×	×	×	×	／	／	／	×	×	／	／	／	／	×	×	／	／	△	△	△	—	○	×	×	×
陸	戦闘工兵	△	×	○	○	—	△	△	△	△	◎	◎	◎	△	×	◎	○	○	○	—	—	○	○(■)	○	○	○	△	—	△	△	×
海	揚陸艦	△	△	○	○	△	△	△	△	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	—	×	—
海	護衛艦	△	△	○	○	△	△	△	△	○	◎	◎	◎	○	○	○	○	○	○	○	○	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	—

注：表の見方　◎優勢　○やや優勢　—互角　△やや劣勢　×劣勢　／効果なし　■遠距離攻撃時のみ

イラスト／中村 亮

RED BEAR 2 MAP

緒戦での圧倒的なREDの制空権。序々に巻き返しをはかるGREENの粘り。Red Bear 2 は期待通りの緊迫したシナリオとなっている。

航空支援



Red Bear2 では制空権の確保がもっとも重要なポイントとなる。敵戦闘機群との対決もさることながら、主要な任務は敵上陸の阻止にある。輸送船団、輸送機、輸送ヘリの撃破は、GREEN にとって死活問題だ。ファントム、イーグルを上手に活用し、羊を襲う狼の目をもって作戦にいどもう。

海上支援

海上部隊への要求は多い。まず護衛艦を中心とした制海権の確保。これはゲームの中盤以降、実施しなければならないD-DAY（敵本土上陸）のためにぜひ必要なことだ。また輸送船団の編成は計画をたてて慎重におこなうこと。上陸作戦には膨大な時間と予算がかかっているのを忘れずに！





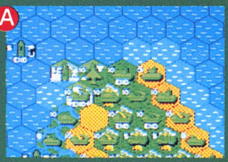
陸上部隊

D-DAY 以前の陸上部隊には２つの任務がある。ひとつは、警戒網をかいくぐって上陸した、敵上陸部隊の掃討。海からにしろ、空からにしろ、敵が上陸・降下しそうな地点にあらかじめ部隊を配置しておこう。また、防空も大きな仕事だ。中盤までの本土防空戦には、味方航空部隊だけでは対処しきれない、多数の敵機が飛来する。

D-DAY以後、敵本土に上陸してから本格的な陸戦が始まる。補充の点で圧倒的優位に立つ敵部隊との間で、しばらくはヘクスごとに取ったり取られたりのシレツな市街戦が続くだろうが、耐えぬこう。なお、揚陸艦などからの定期的な補充はかかしてはならない。補充計画の良し悪しがこの戦いのキー・ポイントだ。



攻防の焦点



敵本土を目前に控えた味方の拠点だ。特に敵本土上陸後は、この地点の港湾から陸上ユニットを対岸の上陸地点へ渡すのが最も効率の良い補充方法だ。戦局の焦点と言える。



揚陸は主としてこの地点でおこなう。AB 間での揚陸艦の運行は、常にたやさず、計画的なピストン輸送ができる体制を確立する。味方の最前線は激しい消耗をこうむるのだから。



陸上部隊の脅威のひとつが、敵の戦術爆撃機だ。C地点にある空港を押さえることで、敵の最前線への圧力はかなり減少するはずだ。輸送機の発着のためにもぜひ確保したい。

上陸戦 D-DAYはRed Bear 2最高のイベントだ！

Red Bear2 には、いくつもの劇的なターニング・ポイントがあるが、その中でも最大のものが、中盤以降のＤ ＤＡＹ（敵本土上陸）だ。

言うまでもなく、上陸作戦には多くの時間と軍事予算がかかっている。また、輸送船団はほとんど無防備に近いため、敵護衛艦・爆撃機の餌食になりやすい。作戦実施には、味方の制空権・制海権の確保が、まず最低限の前提条件と言える。

次に、できるならＤ ＤＡＹは大規模におこないたい。陸上ユニットを小出しに上陸させていたのでは、数に優る敵部隊の前に、前線はたちまち陥落、再び作戦計画を練り直さなければならなくなる。

具体的にはＤ ＤＡＹ開始の前のターンまでに上のＭＡＰ、ＡＢ間に多数の船団を集結させておきたい。その上で、Ｄ ＤＡＹには海空すべての兵力を投入して、上陸可能な地点に、できる限り多くの陸上ユニットを揚陸しよう。

上陸戦には企画力とタイミングが大きな比重を占める。キミのゲーマーとしての資質が問われる瞬間だ。

RED BEAR 2

1. 緒戦での大きなつまづき

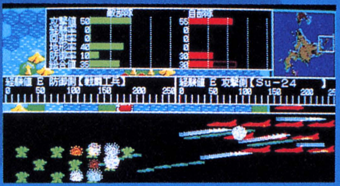
○月×日払暁。俺はけたたましいサイレンの音によってたたき起こされた。着がえをすませて表へ出ると、基地の構内はパニック寸前の大騒ぎになっていた。Red Bear の奇襲が功をそうして、味方の対応は大幅に遅れをとったのだ。やがて内陸にあるわが中隊の基地にもSu 17の編隊が猛然と襲いかかってきた。爆音、衝撃、数基の多連装対空機銃が火を吹いているほか、味方への支援はない。数次に渡る波状攻撃を生きのびた者は半数にも満たない。中隊は壊滅した。



◀敵の初期配置。輸送船と爆撃機に注目して欲しい。恐ろしく攻撃的な配置だね！



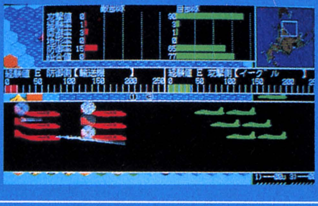
▲味方GREENの初期配置。MAP全域に散らばり、戦闘体制に入るまで時間がかかる



▲予期していた通り、味方は激しい奇襲を受けた。緒戦では敵爆撃機がわがもの顔だ

ワンポイントOP 1

華々しいドッグ・ファイト(空中戦)にはとらわれず、まずは輸送ユニットを徹底的にたたこう。写真の例で言えば、たった一回の戦闘で、輸送機＋陸上ユニット＋陸上ユニットの、合計3ユニットが撃破される。輸送ユニット自体には何ら武装が施されていないため、捕捉できれば楽勝の攻撃パターン。同様に揚陸艦を集中的に狙うのも賢い手。必勝への道だ。



2. 本土上空での勝利

戦況はめまぐるしく転回する。いぜんとして敵戦術爆撃機による陸上部隊の損害は大きいが、制空権を賭けたシレツな本土防空戦で、わが軍は勝利をおさめようとしていた。まずオホーツク東部を航行中の敵輸送船団を味方のファントムが捕捉、そのことごとくを葬(ほうむ)り去った。また、反攻の拠点となる稚内(わっかない)周辺の空港・港湾は、イーグルのめざましい働きによって守られた。

やがて陸奥湾から北上してきた救援の艦隊が到着。D DAYの実行は真近に迫っている。

▶稚内周辺の航空機。この地点は将来の反攻のためにも、ぜひ守り抜きたいところ





▲敵輸送船団を発見！ イーグルが迎撃に飛び立つ。左上に見える敵戦闘機が不気味だ



▲敵本土上陸を目ざし、輸送船団が続々集結中。右上は味方の拠点。対空砲が頼もしい

3. D-DAY―敵本土への上陸



▲D-DAY当日。強力な機甲部隊が先陣を切るが、これからが本格的な陸上戦の始まりだ

D－DAY。味方の上陸船団が狭い海域を埋めつくす。この日のために蓄えられたすべての航空兵力が沿岸の敵守備隊を一掃した。上陸。第一波は機甲部隊を中心とした強力な陸上部隊だ。つぎつぎと揚陸される陸上部隊の中に、わが戦闘工兵中隊も再編成を終え、元気な姿を見せている。任務は上陸地点周辺の敵都市の掃討・奪取だ。日を追って前線は拡充され、戦闘の終結は近いように見えた。



◀補充は揚陸艦をかいしておこなうので、かなり面倒。航空輸送は一種のギャンブル!?

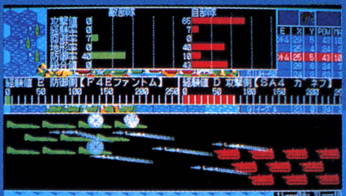
OPERATION

4. 大苦戦、前線危し！

戦況は再び新たな局面を見せている。一進一退の市街戦が続く中、補充能力において劣る味方は優勢な敵の前に激しい消耗も強いられているのだ。とくに敵の対空火器の威力はすさまじく、航空支援が次第に先細りになっていく。また長距離砲による間接射撃にわが軍の損害は続出、有効な対応策は見つかっていない状態だ。今朝は悲報が相次ぐ。敵戦車群に空港を奪回され、無防備なホーク部隊が攻撃された。



◀圧倒的な敵の対空火力の前に、高価な味方航空機は消耗。上陸戦には金がかかる



▲対空射程7ヘクス。敵の対空兵器ガネフは東西両陣営を通じて、抜群の長射程を誇る

ワンポイントOP2



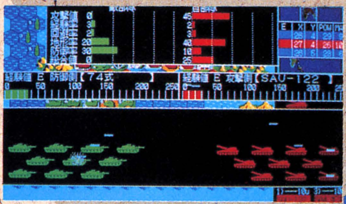
重要なポイントには必ず対空拠点を築こう。ゲパルトなどの対空ユニットを外部に配置して、中には長距離射程を持ったホークを配置する。写真のMAPは、敵本土上陸への足がかりともなる稚内拠点だ。ここがどんなに大切な地点かひと目でわかるはずだ。

ワンポイントOP3

稚内の陸上兵力集結地から、敵本土への補充。揚陸艦を鉄道ダイヤのように規則正しく運行させている。とはいえ港はたったひとつ。不定期に行われる輸送機の補充がなければ、対岸での激しい消耗戦には対応できなかったのも事実だ。



5. 最後の戦い



▶敵長距離砲にも悩まされた。狭いMAPなので、避けることもできない

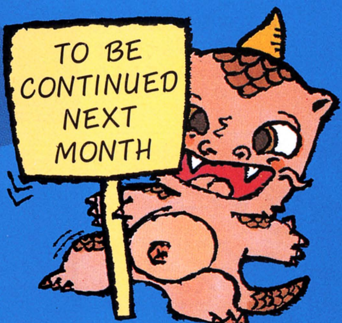


◀延々20ターンに渡って戦線はわずかに前進しただけ。敵首都は3ヘクス先にある



◀ようやく泥沼から脱出した。なんと42ターンの長丁場になっていた。ごくろうさま

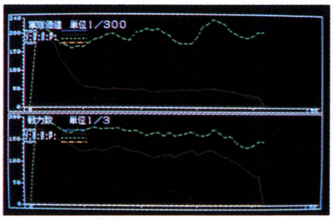
泥沼の市街戦にもようやく光明が見え始めてきた。D DAY以来の大量の航空機の投入、揚陸した味方の長距離砲の大砲列によって、敵戦線に大きな楔を打ち込んだのだ。あとは戦車隊が戦線背後の敵長距離砲、対空火器を掃討。戦局は加速度的に味方の側へ傾いてきた。そしてついにわが戦闘工兵が敵首都へ突入。戦いは終わった。



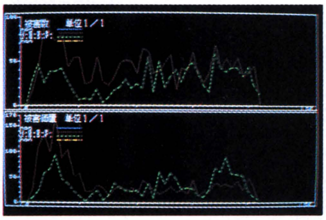
講評 Red Bearの首都は月よりも遠い！

やっと終わった、というのがただ今の実感だ。D-DAY以前の航空戦での勝利が色褪せて見えるほど、上陸後は苦労した。敵首都からわずか数ヘクスの戦線で一進一退を繰り返し、ある時など思わずリセット・スイッチに手を伸ばしかけた。本当に、敵首都が「月よりも遠い」――かなり手こずるシナリオだった。

それにしてもREDのガネフとゲンフルには泣かされた。うらやましい敵兵器の1つです。



▲上陸戦には膨大な費用がかかる。航空ユニット、艦船ユニットの比重が大きくなるためだ。対するREDは安価な陸上兵力中心

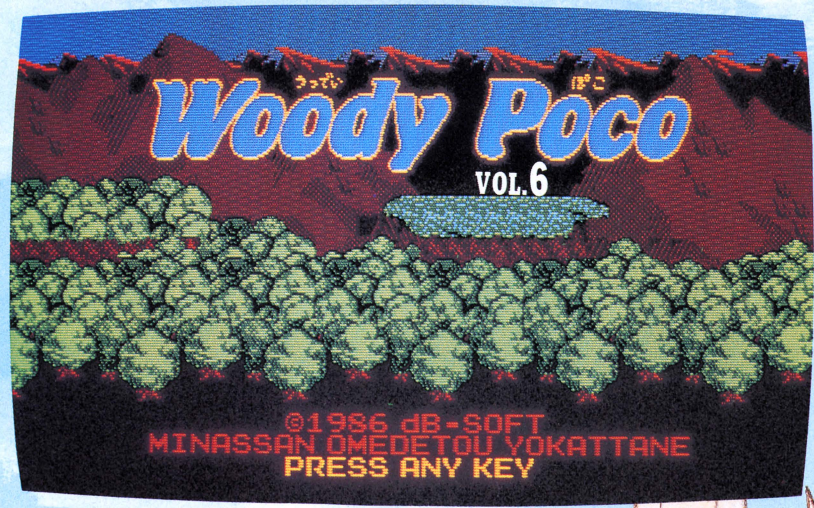


▲被害数に注目。味方が上陸後の市街戦にどれくらいの犠牲を強いられたかがわかる。それにしても…こんな戦いは2度とごめんだ！

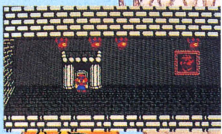
※このサンダースJr.の「大戦略Ⅱ通信」では、キミたちの考えた『大戦略Ⅱ』の攻略法を募集します。あて先は「大戦略Ⅱ通信」係りまで。

How To Win

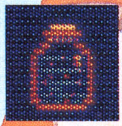
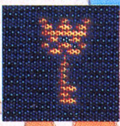
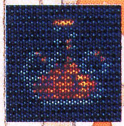
●デービーソフト ☎011-251-7462 ●PC8801シリーズ, X1シリーズ, MSX2／6800円



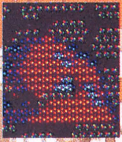
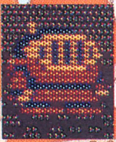
とうとう最終回となってしまいましたの『うっでい ぽこ』。今回はいよいよじるびびとの対決なのです。長いあいだごくろうさまでしたのぽこ君の最後の大かつやくを見守ってあげてねっと！



POCO'S ITEM《PARTS》

●ひみつのくすり ひみつっていってももう知ってるよね。女の子になれるくすりだよ。 	●すぺしゃるらっきー 魔王じるびびが持ってるかぎ。妖精がとじこめられている部屋のかぎなんだよ。 	●いのちのくすりA じるびびのお城にはお店屋さんがないから、これをみつけるとうれしいね。 

MONSTERS IN CASTEL

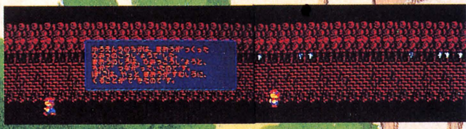
●そーばー 天井をうろうろしていて、たまに落っこちてきて、ぼくを追いかけるんだから。 	●ろびる いきなりダッシュしてくるのにおどろき。 
●ないと ほんとにこれってナイトなの!? はっきりいってそれらしくないんじゃない!? 	 ●とるころいど 顔面まっしゅるーむさん。2匹でなわをはって（？）通せんぼしてる。

●鏡の大王じるびび

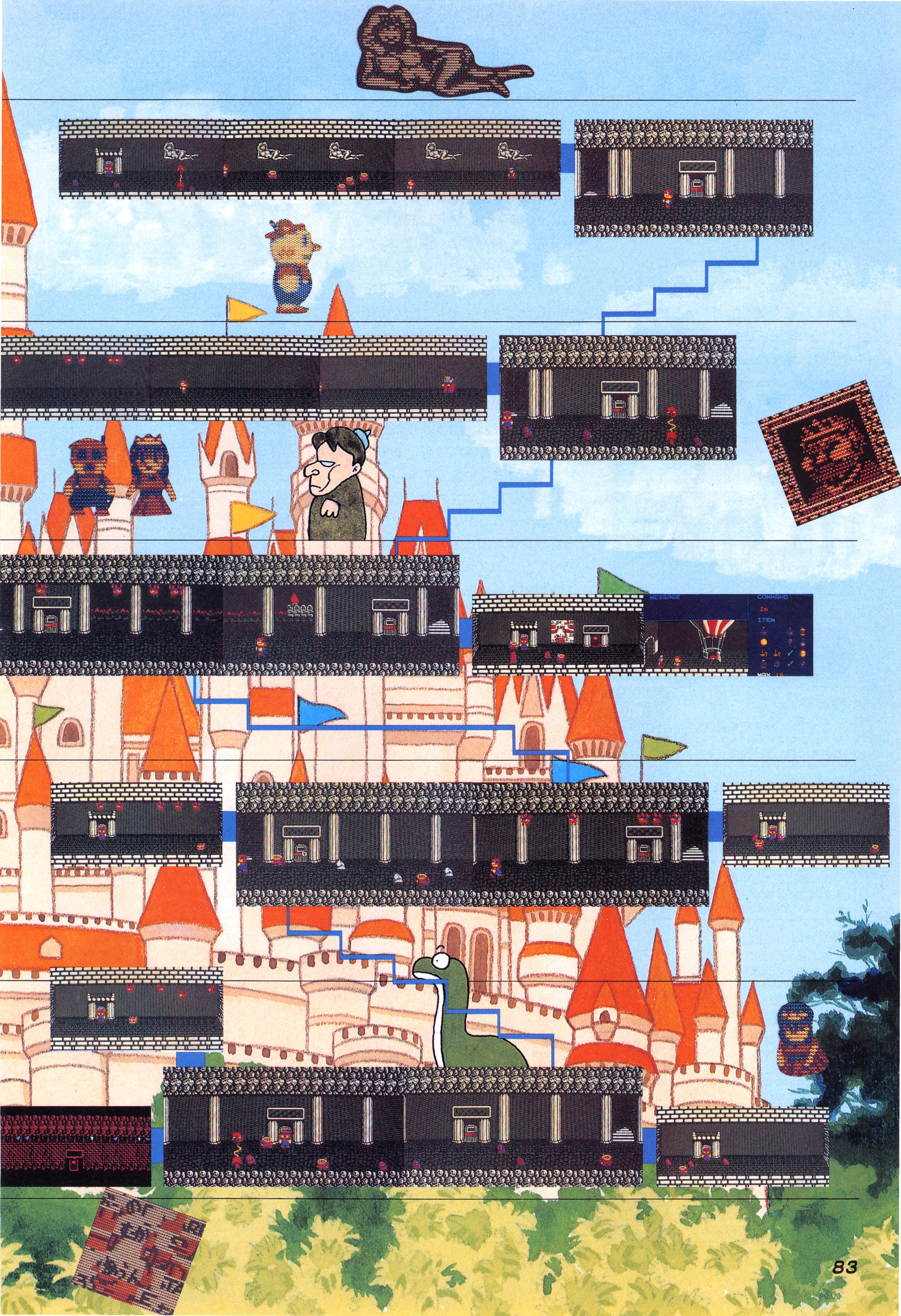
でました。お友だちの妖精さんをさらっていった悪の大親分。大きなシャボン玉みたいなもので攻撃してきたりして、もーたいへん。がんばって倒したと思っても、今度は首に羽根がはえて。でも、ぼく、がんばる！







イラスト／町支哲義

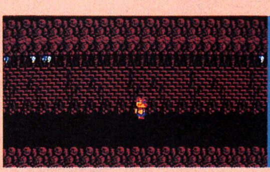

MESSAGE
COMMAND
ITEM

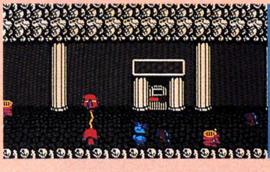
いよいよ『じるびび』と対決だ!!

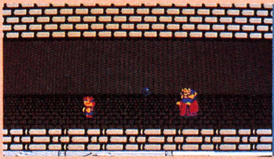
はい、こんにちは。ぼこです。半年以上も続いたぼくの旅も今回でとうとう終わりになっちゃった。みんなと会えなくなるんでちょっぴり悲しいけれど、ちゃんと妖精さんを救い出すまでがんばります。

遊園地の地下で金色玉男からすぺしゃるきーを手に入れたぼくは、そのまま地下を進んだんだよ。そしたらそのまま城の地下に出ちゃったんだ。でも今回は、地下から地上に出るのにかぎが必要なんだもの、ちょっとあぶなかったよ。ここでみんなにアドバイス。遊園地にいるうちにかぎを買っておこうね。あと、できればすいしょうだまも。それぞれ2、3個は欲しいよ。

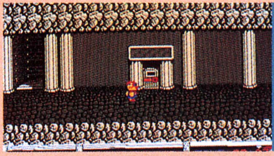
さて、じるびびのお城についたぼくは、敵きゃらの強さにびっくり。めちゃ強くて数も多いから、うまくよけて先に行かなきゃ、それにぼくの持ってるかぎはあと1個しかなかったから、セーブ、ロードのくり返しで部屋の様子を見ていったんだよ。でも部屋にあるたからばこにはくすりばっかしだったっけ。だから、敵きゃらにやられないようにうまく2階くらいまで一気に行っちゃうといいんじゃないかな。2階には部屋が2つ。右側の部屋にはさらに奥へ通じるドアがあるの。ここからベランダに出ると、そこには気球があって、これで城から出られるんだよ。でも絶対に妖精さんを救い出してから

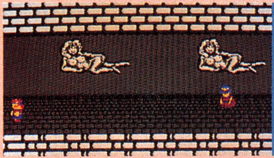

金色玉男をやっつけたぼこは、さらに地下道を進んでいきました。

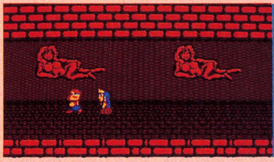

そして、地上に出たら、そこはじるびびのお城のなかだったのです。


そして、ぼこはとうとうじるびびと出会ってしまったのです。


じるびびとぼこの戦いは、それはそれはとても激しいものでした。


じるびびをやっつけたぼこは、妖精さんのとじこめられている部屋に

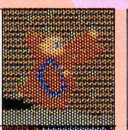

妖精さんです。ぼこはとうとう妖精さんとめぐりあうことができました。


妖精さんを助けだしたぼこは、城の出口をさがします。

シーズン別モンスター攻略法

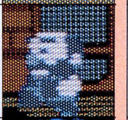
SPRING

●おおかみ



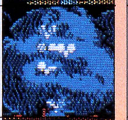
うっでい　ぼこの最弱のモンスター。なにに弱いって、ばぼるの実に弱い。一発できまり。

●げんさん



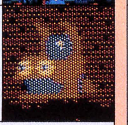
こそどろさんシリーズその1。でもって、これが無敵なんでしょうがない。近寄らないこと。

●はち



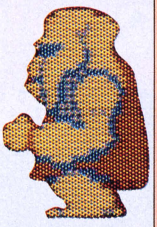
別に春にかぎらずどこにもいるんだけど。はっきりいってめんどくさいから、出さないように。

●テール



春の後半や地下にたくさんいるよね。火の玉攻撃に注意して、木の玉1発でしとめてしまおう。

●ろどりげす



森の巨人、春の道の番人。玉をどんどこ撃ってくるけど、その前のポーズをおぼえて、早めによけてしまおうね。ちなみに弱点はあたま。ここに木の玉を2、3発当てれば、太い枯れ木になってしまうのです。

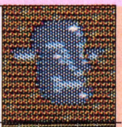
●太陽の木の実



太陽の木の実がぴゅんぴゅん飛んでいるところでは、時間の実で相手の動きを止めてしまおう。

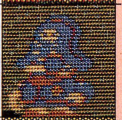
SUMMER

●もあい



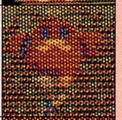
相手を刺激しなければ、むこうからは動かないんだけど、じゃまでねー。ぼぼるの実が効くかな。

●かいぞくきっど



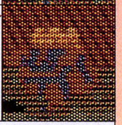
かいぞくは、お酒がだいすき。だからきっどもお酒を投げつければよいのさっ。

●ことりさん



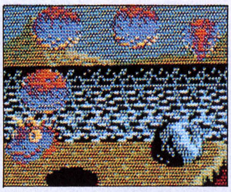
さわったり攻撃したりすれば、すぐに死んじゃいます。だけど絶対に助けてあげましょうね。

●かちわりボンズ



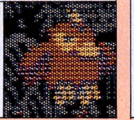
たまにぶるぶるっとふるえて、どば～んと岩を吹いてくる通称生きた火山。らっぱで大丈夫。

●どらごん



昼は長いすがた、夜は別々の5つの頭でいそがしい。昼間のうちにお酒をどんどん投げつけてやっつけてしまいましょう。

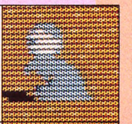
●おおっわし



ぼく、おおっわしさんと戦ったことないんですう。みんなもおおっわしさんとなかよくね。

AUTUMN

●なめくじさん



なめくじさんですからやっぱりお塩に弱いわけでして、塩袋をかけてしまえばよいのです。

●しげさん



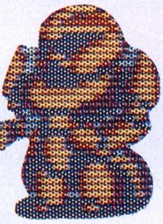
こそどろさんシリーズその2。でもって、これがまた無敵なんです。ごめんなさい。

●きつねさん



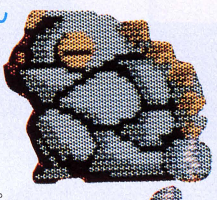
きつねさんなのに火をふきますね。これがほんとのきつね火。なんちゃって。剣が効果的だよ。

●氷のきょじん

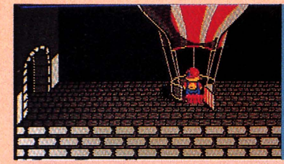


いきなり道のまんなかにむくむくって出てきておきながら、悪いやつじゃないなんてサギだよね～。でも、悪いやつじゃないということなのでなかよくしてあげてください。

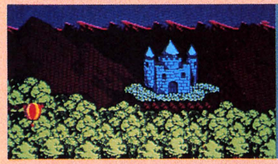
●カメレオさん



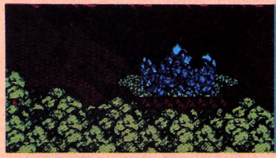
カメレオさん自体というよりも、そのしっぽがじゃまなんだよね。どうしたらいいのかな。でもタイミングをはかればうまく通り抜けられるね。



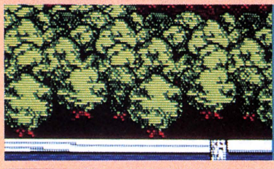
とある部屋のベランダに気球が。これで城を出られそうです。



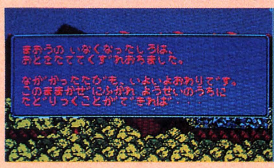
無事に城から脱出することに成功したぽこと妖精さんなのです。



じるびびの魔力がなくなったので、城はくずれおちてしまいました。



さあ、ぽこのハッピーエンドはもうすぐそこまできました。



こうしてぽこはまた人間になることができました。めでたしめでたし。

気球を使わないとたいへんなことになるからね。

このフロアの階段を登ると、そこは3階。3階っていえば、あのおじいさんが言ってたっけ。じるびびは3階にいるって。よおし、このドアのむこうにじるびびがいるんだな。さあいくぞ。とおもいきや、部屋には小物がいるばかり、じつはこの部屋をずんずん右に行くと……いましたいましたじるびびさん。でも、さすがに大王だからなかなかやっつけられないよ〜。とくにあのシャボン玉みたいな玉は、よけてもよけても追いかけてくるんだもの。よし、最終回だから特別にアドバイスその2をしてしまおう。じるびびを倒すなら一気にじるびびの近くまで行って、木の玉をびしばし投げつけるんだ。これっきゃないんだよ。

やっとのことでじるびびを倒したと思ったら、ありゃ、今度は首だけで追いかけてくるじゃん。えいっ、えいっ。ふー、やっとやっつけたぞ。これですぺしゃるのきーを手に入れたもんね。

あとは4階に行って妖精さんを助けるだけ、もうひと息だよ。

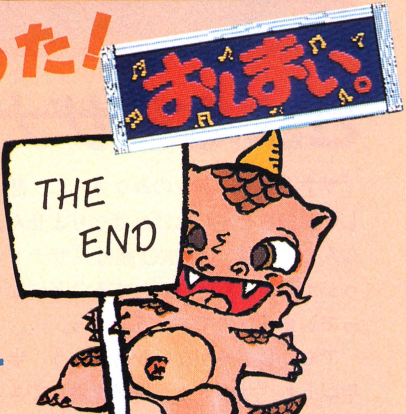
というわけでぼくはなんとか妖精さんを助けて、気球で城を脱出したのでした。そして、妖精さんにもう1度ぼくは人間にしてもらって、めでたしめでたしのはっぴーえんどってわけ。

じゃ、キミもかんばってね、ばいばい。



これはちょっとしたおまけです。スタッフのみなさんごくろうさま。

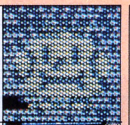
妖精さんを助けちゃった!



『うっでい ぽこ』最終回記念！　登場したモンスターのあしらいかた大紹介なのです。ぜ〜ったい参考にしてよね♡

●かちわりボンズ

再び登場してしまいましたかちわりボンズ。らっぱをガンガンふいてしまいましょう。



●おっとせいさん

ぱぽるの実がけっこう効果的みたいかな。ボールを落としているときがいいみたい。



●ゆきだるまさん

もあいさんと同じで、さわらなければ動き出さないのです。うまくよけて通りましょうね。



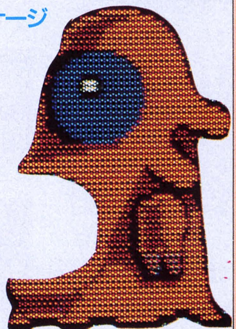
●スノウさん

動きがはやいし、大きく動くのでたいへんだけれども、らっぱがよく効くみたい。



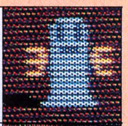
●せんぽーウナージ

冬の道のさいごにでで〜んといすわっているでかきゃらさん。倒しかたはよくわかんないけど、ガスマスクとスノーブーツを身につけて、がんばってすこしずつ前進しよう。なんといっても根気がだいじ。



●ニョロ

なまえでわかると思うけれども、こいつはなめくじさんの親せきです。だから塩袋、ね!



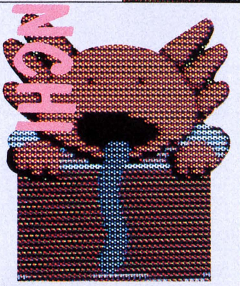
●ボルボックス

動きが大きくてたいへんなんだけれども、どうやらお酒がきくみたいですねー。



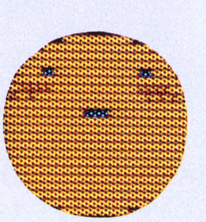
●うぱるぱっ

この青いうぱるぱっさんの舌が問題なわけですが。はっきりいって剣で切りつけてください。でも無理にやっつけなくてもいいんだけれどもね。



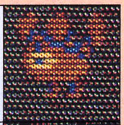
●金色玉男

またの名をボールボーイともうします。ひたすら大きいから、攻撃もかんたん。剣を投げつけてあげてください。分裂をくりかえして小さくなっていきますよ。んでもって最後にぱっ。



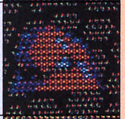
●そーぱー

天井をわさわさしています。落っこちてきたら剣をびしばし投げつけてあげましょう。



●ろびる

これも、なんとなくぬめぬめっとしたかんじでしょ。そう思ったらおもわず塩袋。



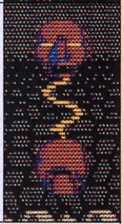
●ないと

ないとの弱点はいったいなんなんでしょうね。といってもしょうがないか。お酒に弱いのです。



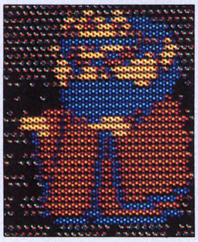
●とるころいど

前から見たら、ただの顔、後から見たらただのマッシュルーム。でもって2匹の黄色のロープをはってたりします。ここを通り抜けるには、こっちに顔をむけているほうをらっぱで攻撃しましょう。片方やっつければ、ロープも消えちゃいます。



●じるびび

シャボン玉のような魔法で攻撃してくる。この魔法は逃げても追いかけてくるのでたいへん。すかさず相手のふところにとびこんで木の玉の連打。これっきゃない。



How To Win

●日本ファルコム ☎0425-27-6501●5800円 PC8801シリーズ・PC9801シリーズ・FM7,77シリーズ・X1シリーズ

KEIKO組

ザナドゥ XANADU シナリオⅡ

ウッソー、マッジー!? 連載継続宣言したのもつかの間、いきなり最終回なんですってぇ!! でも、くじけたりしないぞぉ。みんなが投稿してくれれば、また『ザナドゥ』のためにページジャックしちゃうもん(ケーコ)

これで最後だ!! 総チェック編

さよならザナドゥ、また会う日まで!?

『ザナドゥ』ファンのみなさんに、悲しいお知らせをしなければなりません。なんと、今月でKEIKO組は『ザナドゥシナリオⅡ』とお別れすることになってしまったのです。うっうっ……。

でも、しょーがないかぁ。もう、半年以上も『ザナドゥ』情報提供してきたんだもんね。そろそろ、読者のほうもネタが尽きたでしょ?

そういうわけで、今月は『ザナドゥシナリオⅡ』総チェックという感じで、ポイントごとにまとめてみました。いままでの情報の再録だけど、これから『シナリオⅡ』をやろうと思う人、あるいは現在、ゆきづまっているという人には、便利なハンドブックになると思います。

さてと、それじゃKEIKO組は終わりなのかって? 残念でした。ケーコはそんなにあきらめのいい人間ではないのだ。だから、ここで皆さまにご意見をうかがいたい。

これから、このコーナーでどんなゲームの情報を取りあげてほしい? 最近のRPG新作(まだ出てないのもふくめて)の中から、ぜひこれを取りあげてくれというのを、ハガキで送ってちょーだいませ。いきなりレポート送ってくれてもいいよ。人気の高いゲームは特集を組んじゃうからねー♡

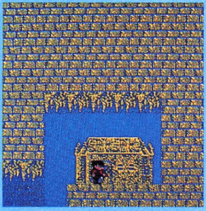
~レベル1/旅立つ前に成すべきこと!!

●ある名前を入力すると、特殊なキャラができるそーですが?

代表例を2つ紹介しましょう。
“ＤＳ□(スペース)][－MASTER□(スペース)”
“@Yoshio. Kiya@”
どんなキャラになるかは、やってみてのお楽しみ。ただし、シナリオⅡではすなおに使えないからねーっ♡

●初期設定のコツを教えて!

MGR0~20、CHR50にしときましょう。MGRは最終的に100となるよう、クリスタルで調整するんだよ。


▲地上から落ちたら、左へ4歩。すぐ右に振りかえれ

●アイテムショップのありかは?

左を見よ。

シナリオⅡ、新地形ガイドだよ♡

すべり台



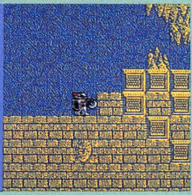
どうあがこうと、ただ落ちていくしかないのだ。その先にあるのは、逆つらら地獄か、それとも……。

逆つらら



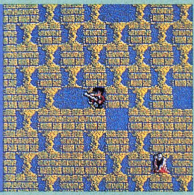
逆つららの上に落ちると、持ってるアイテム装備の数に応じてダメージがっ!! W(ウイングド)ブーツを使えば平気だよ。

人面岩



人面岩は、何かのポイントの目じるしとなっていることが多い。マトックで掘ると何かの道が開けるかも。

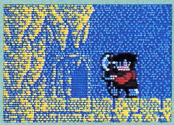
ワープポイント



じつは、ワープポイントはカンタンに識別することができる。背景の壁のヒビワレのパターンに注意しよう。

洞くつ

洞くつは今回往き来自由。どのレベルへ通じてるかは形で見当がつくよ。


▲+1レベル行き


▲±3レベル行き


▲−1レベル行き

モンスターなんか怖くないもん

●文字モンスターや透明モンスターはどこにいるんですか？

レベル0（ゼロ）（最初の洞くつをくぐり、ディスクAとDを入れかえない段階）にいます。透明モンスターの位置は、下の写真をヒントに自力で探そう。



●4月号の透明モンスター懸賞の話はどうなったんだ？

ごめんなさい。あの話はデマでした（ちゃんとファルコムに電話して確認したのにっ、ぐすん）。許してネッ♡

●デカモンスターが倒せないどー

対策として、もっと強くなる、もっと強い武器を持ってくる、もっと武器の経験を上げる、魔法を使ってみる等。

●カルマキャラを教えて！

下の3種類だよー。



▲女・子どもをいじめちゃいかんぜよーっ!!

カルマとポイズン、隠れショップ

●ポイズンを飲んでも、カルマが減りませんっ!! どーしてえ？

シナリオIIではポイズンが2種類あって、カルマを下げるヤツと、下げないヤツがあるんだよ。



▲カルマを下げるポイズン



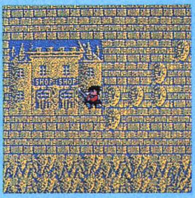
▲カルマを下げないほう

●ムリックの持ってるアシッドが欲しいんですう

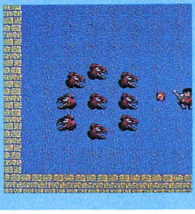
欲しけりゃ取っていいんじゃない？　カルマが255までいっても、ポイズンの数はたりるらしいからだいじょうぶよ♡

●隠れショップってどこにあるの？

レベル1のレンガの中に埋まってます。人面ブロックを掘ってみよう。



◀隠れショップへは、マトックかマントルを使って

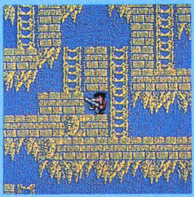


◀デカヒドラよりも強いチビヒドラだぞーっ!!

アイテム総集編

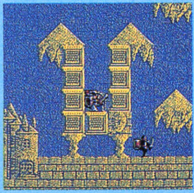
●マトックの使いかた

今回は人面ブロックのみ、マトックで掘ることができます。ふつうだと1歩先の足もとを掘るけど、真下を掘りたい場合はその場でいちどJUMP。



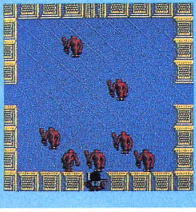
●シルバーロースの使いかた

シルバーロースは人面ブロックを好きな方向に出現させることができるほか、塔の中では、アシッドがわりに通路が作れる（左と上のみ）すぐれもの♡



●アシッドの使いかた

今回、塔の中ではマントルが使えないかわりに、四方向いっぺんに通路を開けてしまうアシッドが登場。ただしレベル11では役立たずだから注意。



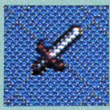
あの○○はどこ



▲王冠は全部で4つ！

●王冠のありか

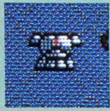
レベル2、3、6、10。さらなるヒントは1月号の裏マニュアルを見よ。



▲ドラゴンスレイヤー

●ドラゴンスレイヤー

レベル10じゃないよ。レベル8の二重隠し部屋でBoiardoが守ってます。



▲バトルスーツ

●バトルスーツ

レベル9の隠し部屋。Buzzatiが守ってるほうだかんね(Zschokkeはボーパルウェポン)。



▲＋7ラージシールド

●＋7ラージシールド

レベル9にある盾はちがいます。レベル1へ行って隠れショップを探しましょう。

最後の詰めだ!!

●レベル11への入口はどこにあるの？

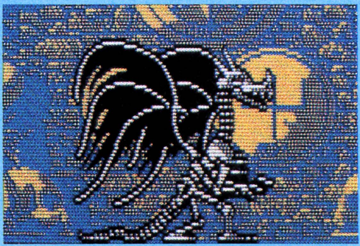
レベル7にあります。レベル8への洞くつもいっしょにあるからね。

●レベル11にはどーやって入るだ？

条件が2つあります。KRMが0（ゼロ）であることと、全装備をQにすることでーす。クロスを使っちゃった人はごしゅーしょーさま。

●ガルシスがくたばらねーよっ!!

ドラゴンスレイヤーの経験値がたらないか、クロスを装備してないかです。

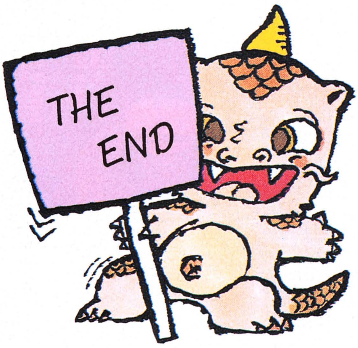


▲ガルシスの勇姿を見るのもこれが最後かなぁ。弱点は、ご存じ鼻先です。うまく狙いましょ♡

おハガキ募集♡

冒頭で述べたとおり、皆さまにこれからどんなゲームを特集してほしいか人気投票したいと思います。最近のRPGの新作の中から、これは絶対！　というのをハガキに書いて送ってネ。これからもヨロシクゥ♡

（宛先）〒102　千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル4F　コンプティーク編集部「KEIKO組」



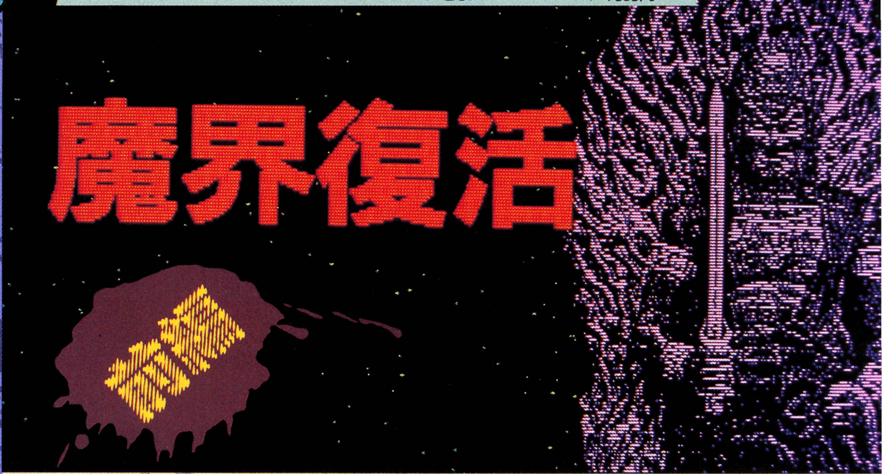
ザナドゥ・フェア開催!!

7月18、19日／渋谷J＆P、7月24～29日／池袋西武コンピュータフォーラムでザナドゥの関連書籍などを集め、フェアが開かれるぞ！　詳しくは次号で。

ソフトスタジオWING ☎0975-32-3929 ●PC8801SRシリーズ／7800円

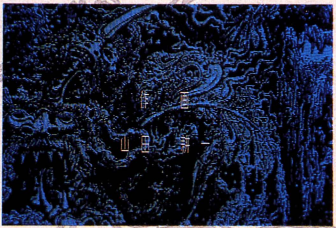


キワモノ 泥舞(でいぶ)の魔界通信 第一話



あなたァわァ〜魔界を信じますか？

フッフッフッフッ…諸君、私は魔界からの使者"泥舞(でいぶ)"である。ことわっておくが、冒険家のデイヴ・菅原とは何の血縁関係もない。ほんとうにないんだぞ！　今回から、コンプティークのご好意により魔界普及活動の一環として、このキワモノソフト紹介のコーナーを担当することになったのだ。



さて、魔界通信の第一話は、大分県が生んだ魔界ソフトハウスWINGが発表した、ホラー＋ミステリー＋密教÷3した伝奇アドベンチャーゲーム『魔界復活』だ。魔界普及協会の大分第1支部とも言われている、あのWINGがとんでもなくスゴイゲームを出したもんだと、もっぱら魔界でウワサになっているソフトだ。

──ある日ルポライター神城明のもとに大学時代の恩師である、考古学教授増永から電話がかかってきた。増永によれば、今、増永の身辺でふたつの謎の事件がもちあがっていると言う。ひとつは、大分県の仏の里、国東半島にある霊願寺住職の失踪事件。そして、もうひとつは、国定重要遺跡、霊願寺修験場山頂にある巨岩「神の岩」の供岩の消滅事件であった。

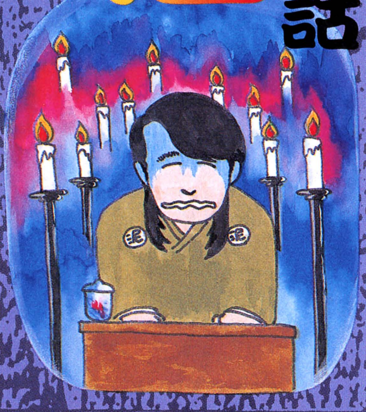
増永教授から調査の依頼を受けた神城は、さっそく増永教授とともに霊願寺へと向かった。すると、はたして神城の力か？　霊願寺の御本尊である不動明王の声が、神城と増永の頭に響いた。

「魔道が開いた！　魔界が復活したのだ…開魔の経と封魔の経を取り戻せ！　そして、魔道を封印しろ！」

神城と増永は不動明王に選ばれし者となったのだ。

というところが物語のプロローグ。とっても小説的なんだ。で、ヒントもビジュアル的なものより、言葉の中に隠されているもののほうが多い。会話やメッセージをよく読んで理解していれば、ゲームはスムーズに展開していくだろう！？

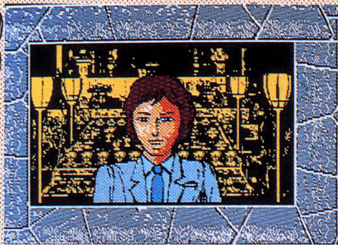
それからこのゲームは、プレイヤーが背後霊となって主人公を動かすというユニークな方式をとっている。キミの動かしかた次第で、キミは「神」にも「悪魔」にもなれるのだ。魔界してるね。





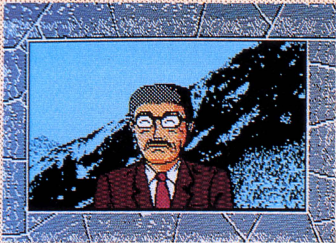
選ばれし者

登場人物



神城　明

こう言った話にはつきもののタイプだね。職業がルポライターとくれば、これはもう決まりって感じ。
学生時代には、生まれながらに持つ直感により遺跡発掘がつぎつぎに成功した。な～んてエピソードがあったりするわけだネ、これが！



増永教授

神城の大学時代の恩師。考古学教授で、今回の事件に疑問を持ち、神城の能力で事件の鍵を探そうと神城を呼び出した。どちらかと言うと、ゲーム中では神城よりも主人公っぽくふるまっているみたい。年にもめげず、ガンバッている。

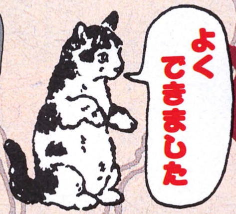


天角

ゲームの3分の1ぐらいから登場してくる修業僧。どう見ても、神城よりカッコイイんだよネ。大事なところでこつ然と現われて、手助けをしてくれる。

泥舞のココがすっごいんじゃない!?

おまけ



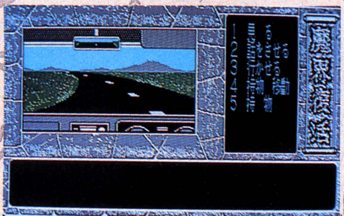
伝奇ソフトなんて出るわけないと思っていたら、ちゃんとやってくれるもんネェ。だいいち、おまけに魔界サウンドテープや大分県の魔界マップなんてのも付いてくるんだぞ（ゲーム中には必要ないけどネ）。やれそうで、やらないことをやったので“よくできました”をド～ンとあげてしまおう。

アニメーション





ゲーム中には、いたるところでアニメーションが使われている。妖魔や神城などがバァ～ン！　ドヒャ～ン！　とダイナミックに動くぞ。うれしいじゃありませんか、グッスン！



▲クルマでの移動シーンでは、実際に乗っているように背景が流れていくんだぜい

サウンド



なんてったってあたしゃ感動しましたョ。ゲームを起動すると、プロローグが始まりタイトルが出る。そして流れるこの曲は！　う～んいい。



▲見てくれこのグラフィックを、おもわずのけぞってしまう。迫力だろう

じつにいい。ブルー1色のオドオドしいグラフィックにスタッフの名前がつぎつぎと表示されるところも、う～んいい。じつにいい。今までのゲームタイトルミュージックって、歌謡曲のムードミュージックみたいで



ダサイのばっかりだった。しかし、これは違うぞ！　曲が始まると、まるで映画かテレビドラマでも始まりそうな雰囲気になってくる。すっごい！
ゲーム中だって、効果音やBGMが100以上も使われていて、だんぜんゲームがもり上ってくるんだ。すっご～～い！

キャラクター



あんまり言いたくないんだけど、これからを期待してあえて言わせてもらうと、これだけすっごいゲームにこのキャラはネェ…。ガックシときちゃうんだよネェ………。



▲う～ん、おせいじにもカッコイイとは言えない。ゲームはいいんだけど……

大分で今、何かが起こる

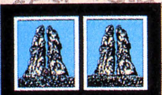


ゲームは神城明が、大分空港に着いたところから始まる。

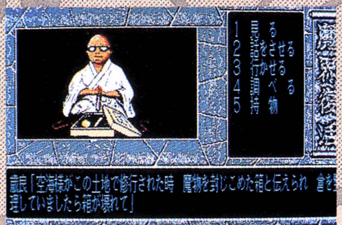
なァ〜んだ、迎えにきているはずの教授がいないじゃないか。たく、どこにいるんだ、としばらく調べたり見たりさせていると、来た来たバス停に教授がやって来た。教授から



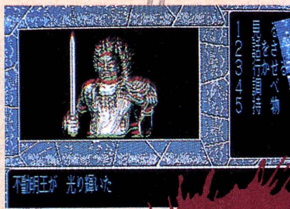
謎



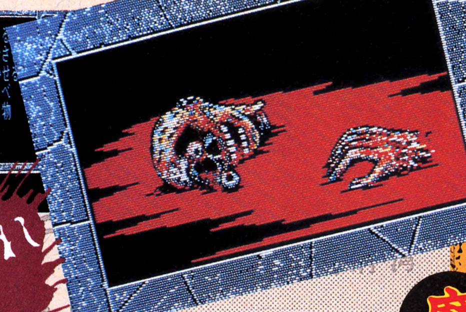
消えた「神の岩」の写真を見せてもらい、さっそく問題の霊願寺へ向うことになった。(ホテルへ行って荷物ぐらい置かせろよ) 霊願寺に着き、巨岩のある山頂へ登らせてみたがべつに何もないようだ。境内へ戻らせてはみたものの、どうも巨岩が気にかかるなァ。よしっもう1度行かせよう。すると、ややっ、なんと岩の間に数珠があるではないか。どうもこれ



は失踪した住職の物らしいが、う〜ん。境内に戻り、帰ろうと石段のほうを見ると、アレッ？ むこうから来るのは住職代理の歳良じゃないか。話をさせると、歳良は空海にまつわる丸石を見せてくれた。はたして、



おふれ



この丸石と今回の事件とはどういう関係があるのだろう。

この時、神城も教

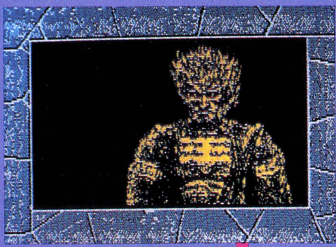
証言



授も自分が不動明王に選ばれし者になり、魔界の者どもとの戦いの渦中に入るとは、思っていなかった……つづく。

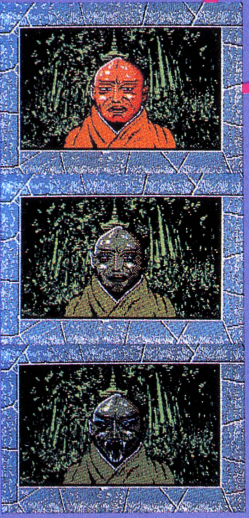
妖魔見参

大魔王



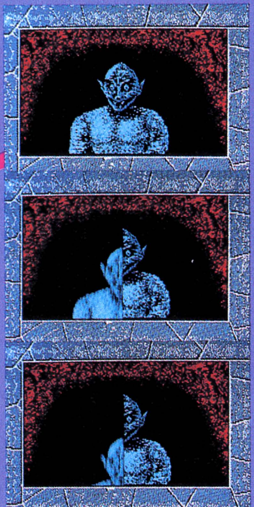
▲そりゃもう大がつくんだから、1番偉いんだぞ

魔王



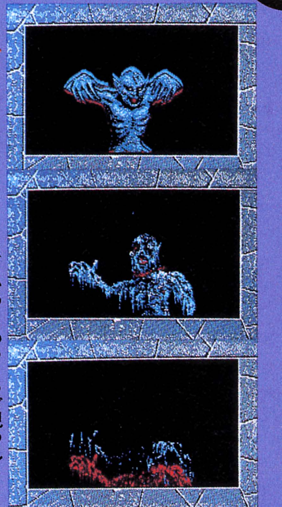
▶失捜した霊願寺の住職。じつは、魔界の魔王となってしまっていたんですネ、これが

魔王



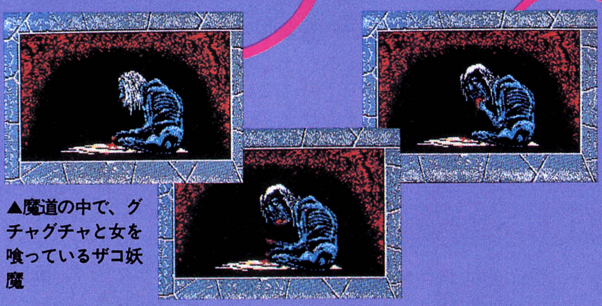
▲こちらも魔王だったりする。こいつがじつにしぶといぞ

妖魔（その2）



▲こいつもあちこちで現われるザコ妖魔。わりと弱いんだよネ

妖魔
(その2)



▲魔道の中で、グチャグチャと女を喰っているザコ妖魔

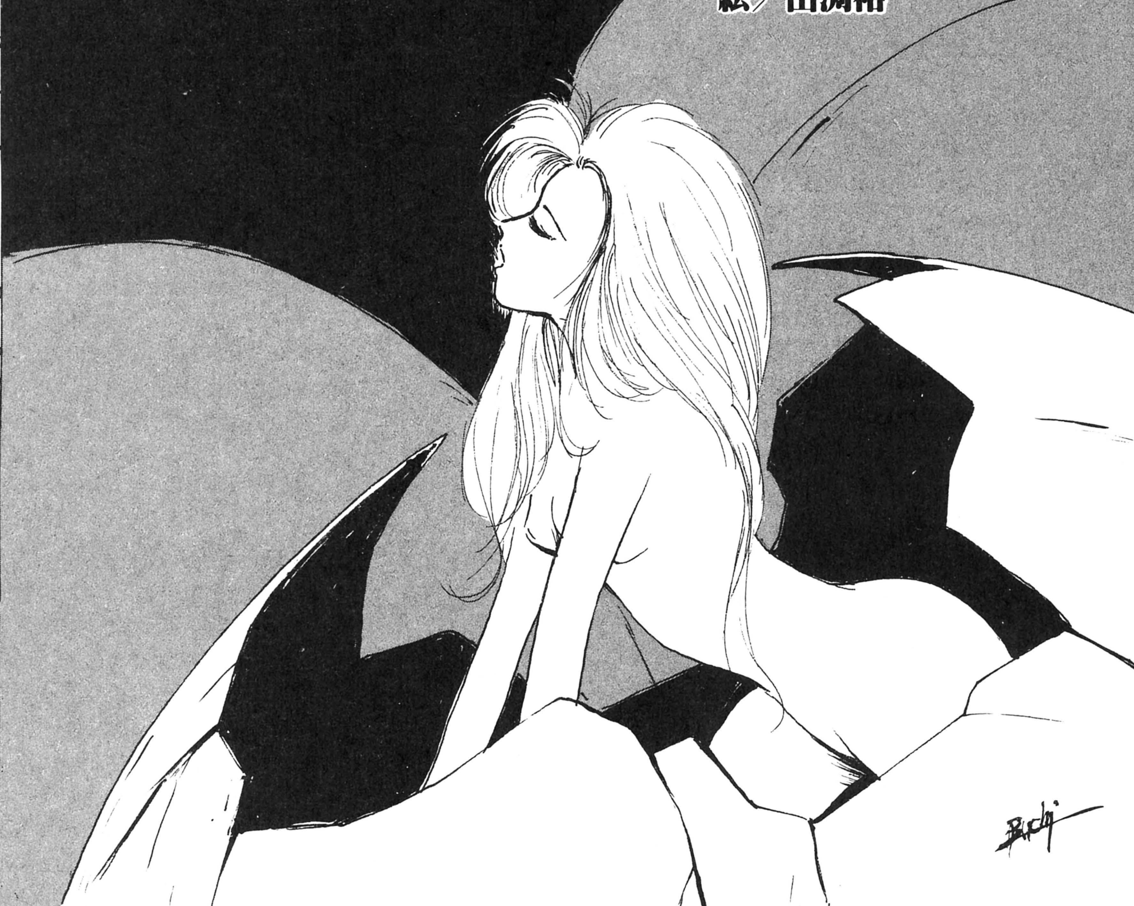


ロードス島戦記 II

Record of Lodoss War II

D&D誌上ライブ

作／安田均とグループSNE
絵／出渕裕



episode II 冒険者ギルド

『D&D®』の実際のプレイぶりを、そっくりそのまま誌上で再現する、過激な連載第二弾。

ライデンの酒場で、邪悪な一団を倒した主人公たちの前に現れた3人組とは？ はたまた彼らを待ち受ける冒険とは、いったい何か？ 風雲急を告げるロードス島での新冒険譚、いよいよ開幕!!

3人の使者現れ、ギルドの入会案内をする事

フォース　さあ、教えてください。その３人組はなんといってくるんです？

ＤＭ　うん、彼らはキミたちに向かって、こう話しかけてくる——お前たちだな、この酒場で悪党を退治したという冒険者たちは。

オルソン　そーだ（それにしてもデカイ態度だなコノヤロ）。

シーリス　その３人のようすはどうなの？　武器を抜くとか、魔法をかけようとかする気配は……。

ＤＭ　いまのところ、その気配はない。

セシル　よし、魔法だ。得意のディテクト・イービル（悪しきものを見破る魔法）をかけるぞ。

ＤＭ　そいつはムチャな。３人組のうち、ドレスをまとった女性がハッとしたように身構えたよ。戦士らしき男も剣のつかに手をかける。

フォース　ぼ、ぼくは隠れます。

セシル　魔法の結果は出たのか？

ＤＭ　おっと、あくまで強気だね。結果は出た。３人組の中に悪しきものはいない——そこの魔法使いは、礼儀を知らないのね。それとも、たんに無知なだけかしら。他人に対して、むやみに魔法を使おうとすると、必要のない争いをせねばなりませんよ……、と、これはドレスの女性ね。

シーリス　ったく、魔法使いときたらみんな礼儀は知らないし、本当にアブナイ人ばかりなのねぇ。

ＤＭ　わたしもお、魔法使いなんですけどお、とローブ姿の男がシーリスに声をかけた。

フォース　ムムッ、その間のびした話しかたは！

ＤＭ　フッフッ、わたしはだれでしょうね〜〜。

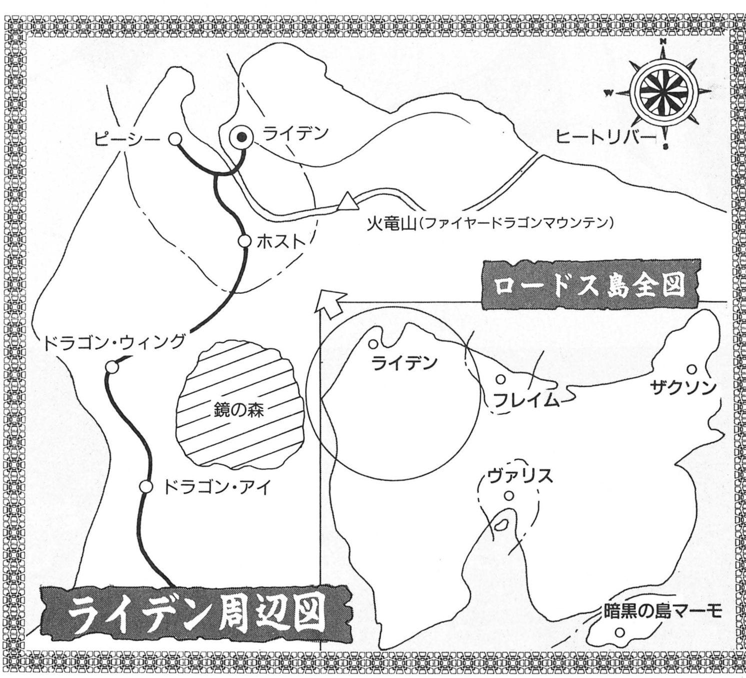
フォース　腐れ魔法使いのスイレンさん！（ああ、自分でいってて情けない）

ＤＭ　そのとおり。でも、フォースはスレインのことは知らないハズだよ。

フォース　ヘ〜イ。

マール　とにかく、彼らの話を聞こうよ。

ＤＭ　わたしが代表して話をしよう、と、プレート・アーマーの男が一歩前に出る——わたしの名はシャダム、このライデンで傭兵隊長をしていた。いまはある方のお力添えを得て、冒険者を集め冒険者ギルドを結成し、そのギルド・マスターをやっている。



フォース　冒険者ギルド？　うう、ギルドという名前を聞くだけで、頭が痛くなるう〜〜。

シーリス　きっと、スパルタ教育をさせられたのね。

マール　その冒険者ギルドって、どんなことをしているんだい？

ＤＭ　この乱れた世の中を正そうというのが、最大の目的だ。もっとも、個人の利益も大事にしている。そのために冒険の紹介とか、魔法のサービス、剣のトレーニング、それに情報交換の場などを提供しているというわけだ。だれでも入れるというわけではなく、邪悪なものは決して入れない。また資格ありと認められるくらい強くなければならんのだが、キミたちはその資格を満足させる勇者と聞き、やって来たのだが。

セシル　入会のお勧めに来た、というわけなんだな。

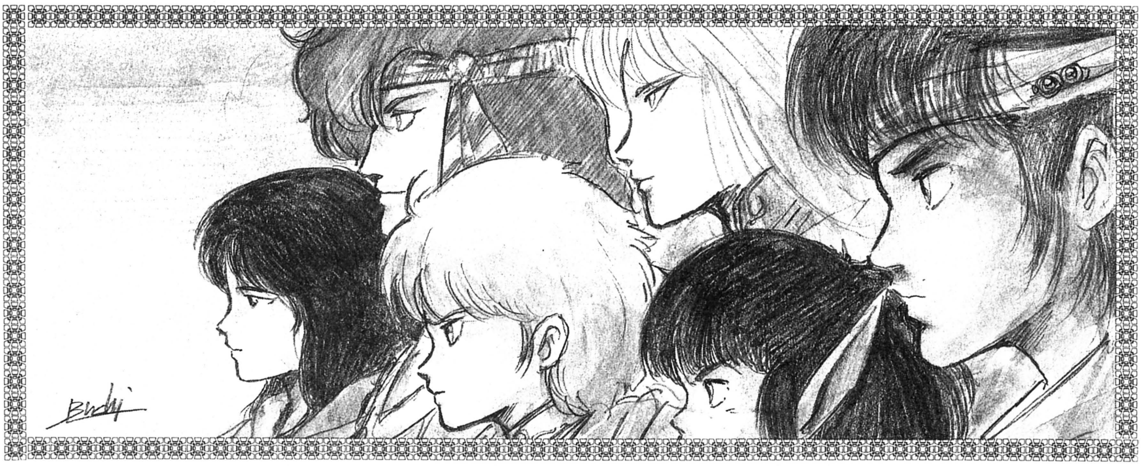
ＤＭ　そういうこと。悪人どもを、危険を犯してまで退治しようとするキミたちのような冒険者こそ、わがギルドのメンバーにふさわしい。

シーリス　入会金とか、会費はいらないの？

ＤＭ　いくばくかの入会金はいただく。しかし、ひとり10GPほどだし、会費はいらない。ただ、ギルドから請けおった冒険で得た収入については、その10%をギルドに収めなければならないがね。

オルソン　それくらいは妥当なところだね。でも、ギルドに入ってどんなメリットがあるのかな。

ＤＭ　いっぱいある。まず、ギルド・ホールでの宿泊がタダになる。レベルが上がったときは各種トレーニングを通常の半額の値段で行えるし、レイズ・デッド（死者を生き返らせる魔法）も半額でかけてもらえる。しかも、いろんな目的の冒険を無料で紹介、もしくは報酬つきで依頼している。そして、その冒険に失敗し、帰ってこない場合は、捜索隊を派遣し、救出もしくは遺体の回収も行っている。もちろん、そんなときはサービスでレイズ・デッドもかけてあげる。



フォース　それはスゴい。
シーリス　いまのメンバー数は？
DM　現在、われわれスタッフもふくめて63名いる。およそ12の冒険者のパーティが、ライデンを中心に各地に冒険行に出ている。
オルソン　支部とかはあるの？
DM　ない。ライデン以外の場所は、ご存じのとおり無法地帯も同然だからな。さて、お前たちはどうする、わがギルドに入ってはくれまいか。
マール　少しうさん臭い気はするけど、いい話ではあるね。
シーリス　では、このメンバーでパーティを組みます？
オルソン　やったね、ようやくみんな仲間になれた。メンバー構成も十分だしね。なら、いっしょに戦ってくれた女性の僧侶(クレリック)にも加わってもらおう。ちょうどメンバーに僧侶も必要だし。
DM　その女僧侶は、申し出を快く引き受け、自己紹介をする。彼女は、レベルが4の僧侶で、名前をシャリーという。戦いの神マイリーを信仰していて、戦いの中で傷ついた勇者の傷をいやし、心をなぐさめることこそ、彼女の目的なんだそうだ。
オルソン　アラインメントはきっと、ニュートラルだね。
DM　正解。
オルソン　とにかく、この話に乗ることにする。べつにワナはなさそうだし。
フォース　でも、伏線はありますよ、きっと。
DM　またまた、そうやって勘ぐる～。伏線なんかないよ。だって、このギルドに入ることが、シナリオのメイン・ストーリーなんだからね。
シーリス　なら、入って正解だったようね。では、そのギルドとやらへ案内してくれますか。もう少しくわしい話を聞きたいけど、それはそこで聞きますわ。
DM　そうこなくっちゃ。じゃあ、冒険者ギルドへご案内〰〰。

登場人物紹介

セシル



魔法使い。美少女のような容姿をもつが、とにかく邪悪な敵をぶっ倒すことにしか関心のないブッツン男。

シーリス



いい男に目がないという、ひたすらヤバイ設定の女戦士。つねに意表をつく行動をとり、DMの天敵になりそう。

オルソン



戦士でパーティのリーダー。派手な役回りだが、いまいち性格がジミ？　お話が進むにしたがい本領を発揮するか。

シャリー



NPCの女僧侶。ひょんなことから、主人公たちとパーティを組むことになったが……。

フォース



カリスマが高く、いつもめだってしまうという、こまった盗賊。トラブルメーカーか？

マール



陽気なハーフリング。パーティのマスコット的存在だが、戦闘ではもっともたよりになりそうだ。

なつかしきキャラ、冒険者の前に登場する事

DM　冒険者ギルドは、先の戦乱の中で死んでしまったある商人の館を、改造してつくってある。キミたちがどういうものを予想していたかは知らないけれど、それよりは大きい建物だと思ってくれていい。入り口には衛兵らしいプレート・アーマー姿の男がふたり控えていて、館のまわりは石づくりの塀で厳重に囲われている。しかし、出入りはじつにカンタンで、べつに身元を確かめたりしているような気配はないね。人の往き来もけっこうある。冒険者らしい装いの人から、商人風の男までそのようすもさまざまだ。そして、シャダムを先頭にしてキミたちが入ってくると、往き来している人たちがみんな頭を下げる。そして、きみたちももちろんノーチェックで中に通された。

オルソン　で、それから。

DM　それから、キミたちは館の中に案内されて、地下への階段を降りてゆく。そして、魔法の明かりのともった廊下をいちばん奥まで進み、突き当たりにある鉄の扉を開けて中に通された。そして、ローブの男がのんびりと呪文の言葉をあげると、部屋の中にまばゆいばかりの魔法の明かりがともる。

フォース　コンティニュアル・ライトか。ランプ寿命は永久、電気代はただ。これは究極の照明ですからねえ～。

シーリス　現代にあれば、電灯屋さんはみんな失業ね。



マール　魔法は偉大だってことだね。でも、魔法の使えないハーフリングはそれがどうしたと、やっぱり思うんだい。

セシル　そんなことより中のようすはどうなんだ。

DM　部屋は石づくりのようだね。中はガランとしたもんだ。まん中にひとつ木製の豪華なテーブルがあり、そのまわりにこれも立派なつくりのイスが並べてある。そして、シャダムはいちばん奥のイスに腰掛けると、その両側に残りのふたりも腰を下ろした。そして、キミたちも席に着くようにすすめる。

マール　なら、座ろう。

DM　さて、話の続きをしよう。しかし、その前に後ろのふたりを紹介しなければな。そうシャダムがいうと、ローブ男と、ドレス姿の女性が立ち上がって、キミたちに軽く礼をする。

オルソン　じゃあ、こっちもおじぎをするよ～ん。

DM　まず、ローブ男があいさつをする。え～と、わたしは魔法使いで名前をスイレンといいます。キミたちには魔法のサービスやレベルが上がったときなどに、新しい呪文を教える役目をしています。以後よろしく～。

フォース　いや～、なつかしいなあ。こんなところで立派に働いているとは、偉くなったものですねぇ。

DM　そりゃあ、あれから５年たっているからね。しかも、冒険を続けながらの生活だったろうから、本当に強くなっているはずだよ。

NPCを登場させるときのひとつの手段として、今回のスレインのように前のキャラクターたちを使ってみるという手があるんだ。でも、そのときに気をつけなければならないことは、そのキャラクターの性格をよく尊重してあげるということと、もうひとつ、あまり惨めなあつかいをしないということだろうね。

プレイヤーは自分のキャラクターに思い入れがあるから、それが不当にあつかわれていると、頭にくるからね。

それさえ守れば、ほかのプレイヤーもその人のことをよく知っているし、



懐かしさもあって、そのNPCに好感をいだいてくれるようだ。

　このキャンペーンは、前回のキャンペーンと場所も同じロードス島で、しかも時代が５年後であることなので、特別に登場してもらった。

シーリス　あたしは前のキャンペーンには参加してなかったし、それにキャラクターもおそらくは彼のことは知らないでしょうから、それを聞いても驚きませんわ。それとも、だれもが知っているほど有名なんですの。

DM　残念ながらそれほどまでにはね。どっかの王につかえるとか、塔でも建てて引退するとかしなけりゃ、そんなには有名にはならないもんだろうからね。

セシル　アラニア出身で、エトとパーンにあこがれて冒険に出てきたという設定のオレは、知っていてもいいんじゃないか。

DM　それは、そうだね。じゃあ、セシルは驚いてくれていい。

セシル　あ、ビックリ。

DM　（なんちゅう驚きかただ）

セシル　あなたが、あの勇者パーンや聖者エトとともに冒険していたという、あの賢者スイレンなんですか。

DM　それほどみんな立派だったとも思えんけどなあ。ちなみにエトについては全員インテリジェンスのチェックをしてくれ。成功した人はエトの名前を知っている。エトは現在のヴァリスの国王で、国を立て直すために懸命に努力している僧侶王なんだ。もっとも、ヴァリスは先の戦争でずいぶん小さくなってしまっていて、ロイドを中心にしたわずかな地域を治めているにすぎないんだけれどね。

マール　ほかのメンバーはいったいどうしているんだろう。

DM　さあねえ。それより、話を戻そう。スイレン君に続いて、もうひとりの女性が、自己紹介する番だったね。
——わたしはその妻のレイリアともうします。大地母神マーファを信仰している僧侶です。レイズ・レッドなどの魔法をおかけしております。もっとも、宗教がちがうかたには、魔法を教えたりはできませんので、よろしく。

フォース　レイリアって、あの人ですか？

DM　そう、前のキャンペーンでカーラと呼ばれていた（じつはカーラに操られていた）、レベルの高い女性僧侶だよ。

新しいパーティの誕生、そして第一の冒険

フォース　ぼ、ぼくより立派じゃないですかあ。ああ、ノミの夫婦だ。

DM　思わずスイレン時代の気分に戻っていたな。安心しなさい。スイレンだってけっこうレベルを上げているから。

フォース　はい。

DM　素直でいいね。自己紹介のあと、スイレンとレイリアは、腰を下ろす。そして、それを引き継いでシャダムが再び話し始めるよ――今後このふたりがキミたちの力になってくれるだろう。さて、ここにギルドの規則と入会申しこみ書があるから、必要事項を明記の上、サインをしてくれたまえ。規則違反の罰則なんかもあるから、よく目をとおしておいてくれ。

セシル　規則には、不当なものはないだろうな。

DM　ないよ。規則は十分に公明かつ正大なものだ。邪悪な行為さえしなければ、罰せられることはない。とくに金もちからはピック・ポケット(スリ)をしてもかまわない、とかいう条項など、なかなか大胆な規則もある。

フォース　ああ、よかった。

シーリス　正義を重んずるわりに、けっこう軽いのね。

DM　この世界じゃ、シーフの存在はある程度までなら、社会に認められているようなところもあるからね。

シーリス　とくにいまは、さっき見てのとおりの治安なんだから、ピック・ポケットぐらいならって、気もしますわね。

DM　では、規則に納得してもらえたなら、さっそくサインをしてくれたまえ。いっとくけど、脱退は自由だからね。

オルソン　本当においしすぎる話だね。

DM　みんなサインをしたね。なら、今日からいよいよキミたちも冒険者ギルドのメンバーだ。メンバーの証(あかし)に、キミたちひとりずつに、緑色の布が手渡されたよ――これを体のどこかにつけておくと、仲間のギルド・メンバーの協力が得られることだろう。では、さっそく冒険の依頼をお願いしたいのだが……。

フォース　え、もう来るのですか。

シーリス　せっかちなのね。でも、話はうかがいますわ。あたしは冒険に飢(う)えているの。

DM　シャダムの話では、依頼は単純な海賊退治だということだ。ライデン沖合に最近1隻の海賊船が出没するようになって、ライデンの傭兵隊もその隠れ家を探していたのだけど、最近になってギルド・メンバーのパーティのひとつがほかのアドベンチャーの帰り道に、偶然その隠れ家を発見したんだ。このことはライデンの傭兵隊に報告し、まかせてもいいのだけど、それよりもこちらで退治して、その宝物を報酬とするほうが好ましいのは当然の話だ。ということで、キミたちのギルド・メンバーとしての初冒険にはうってつけの仕事だと思わないか、とシャダムはもちかけてくる。

オルソン　報酬は？

DM　ギルドからはないよ。でも、海賊の宝は規定どおり90%を自分たちのものにしてもいいからね。たいした規模の海賊ではないし、そんなに危険もないだろう、ということだ。でも、その見返りは、彼らの最近の稼ぎぐあいから、十分すぎるほどだそうだよ。

シーリス　それなら、引き受けてもいいわね。NPCの僧侶さんの反応はどうなの？

DM　シャリーはどちらでもと、肩をすくめるだけだ。

セシル　海賊は悪い。だからオレはこの話には乗り気なのだ。

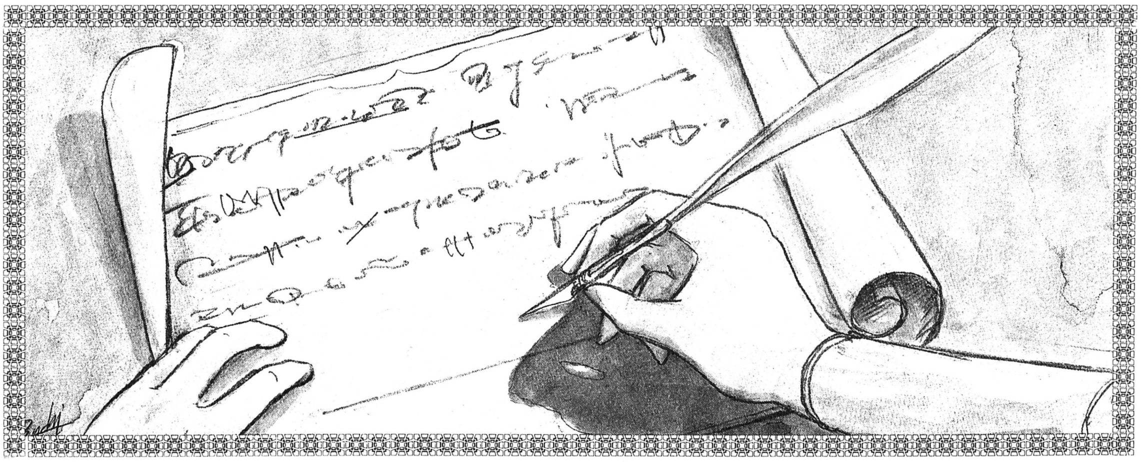
シーリス　ほんとに顔に似合わず、ガラが悪いのね。では、行きます？

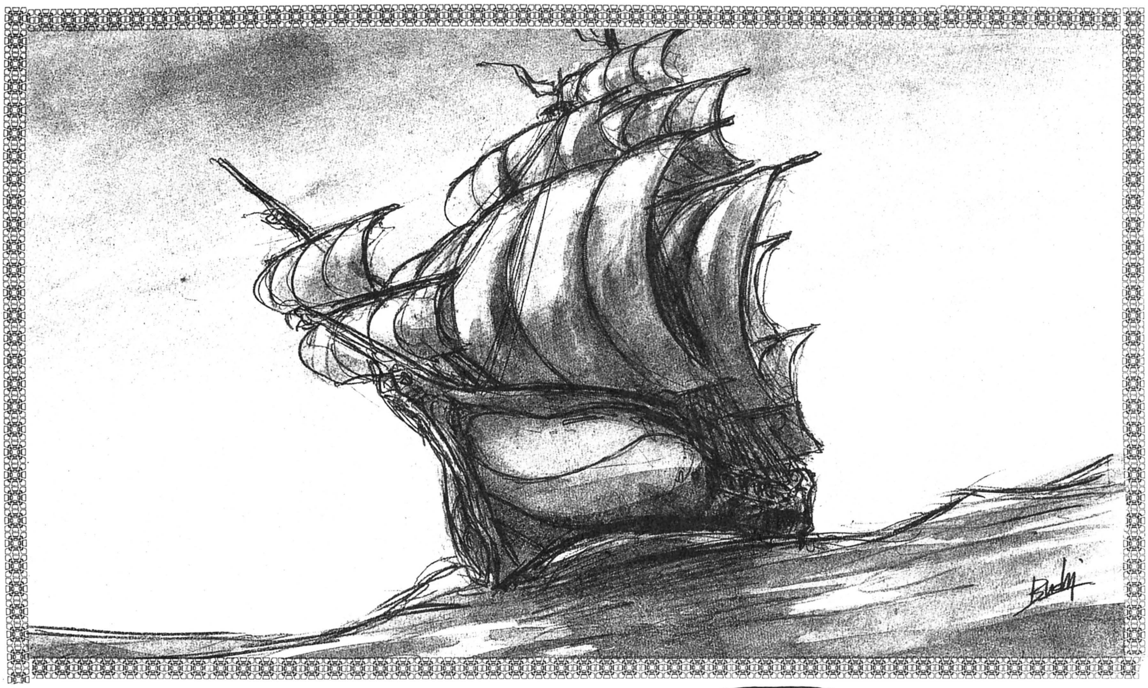
オルソン　行こう。とりあえずは、海賊退治でもいいや。

DM　それでは、さっそく冒険といきますか？　それとも、今夜はギルド・ホールに泊りますか？

マール　今夜は、闘ったあとでもあるし、またおたがいに仲間のことを知るためにも、ギルド・ホールで前祝いといこうよ。おいらが得意の歌と踊りをやってあげよう。

オルソン　歌と踊りはともかく、その意見には賛成だね。では、今夜はギルド・ホールに1部屋とってもらおう。





そして、金は払ってもいいから、豪華な飲み物と、食い物を用意してくれ。パーッと、派手に騒ごう。

DM　了解だ。それでは、今夜はここで、１泊と。十分鋭気を養っておいてくれ。目的の隠れ家までは片道３日と、けっこうあるからね。

シーリス　ずいぶん遠いのね。道はあるの。

DM　小さな道はあるということだ。

シーリス　なら、わたしは馬で行きますわ。ウォー・ホースを１頭くださいな。

DM　それは、あしたの用意だね。それにキミたちにゼヒいっしょに連れていってもらいたいという人がいて、それもあとで紹介しよう。

セシル　どんなやつなんだ。

DM　ギルド・メンバーのひとりだ。彼はどのパーティにも入っていないフリーの冒険者で、そこの女戦士のように、冒険に飢えている。

オルソン　そいつは頼もしい。敵も海賊で数が多いだろうから、前で闘えるヤツなら大歓迎だ。

DM　よーし、そうと決まれば今夜は宴会。そして明日はいよいよアドベンチャーだ。はたしてそこには何が待ち受けているか。それは……。

フォース　来月号のお楽しみです。

（以下次号）

ロードス島だより

まいど、太っ腹のDMこと、ダンジョンマスターでごじゃります。先月、先々月と２回にわたり、ロードス島IIに登場するNPCを募集しましたところ、全国から続々と読者自慢のキャラが送られてきました。大ざっぱに職業、種族別に分類すると、以下のとおりです。

・戦士……………………35名
・魔法使い…………９名
・僧侶……………………14名
・盗賊……………………９名
・エルフ…………………18名

その他、ドラゴン、人面樹といったモンスターから、キャピキャピガールといった何がなんだかわかんないものまでふくめ、軽く100通を越えるおたよりが来ました。

全部を登場させるのはムリですが、今後、なるべくたくさんのNPCを物語の中で活躍させる予定です、お楽しみに。

さて、このNPC募集、今月かぎりで締切りといたします。まだNPCを送っていない方、これが最後のチャンスですよ！　応募方法は、きわめてカンタン。あなたのつくったNPCのキャラシートを編集部に郵送してください。ただし、あまり能力の高すぎるものや、『D&D®』の設定からかけはなれたもの、モンスターなどはペケ。できたら、ちょいとした紹介文やイラストをつけてください。採用されたNPCは、ロードス島IIの中でそれなりの活躍をさせ（その役回りや行動はDMにおまかせを)、採用者には記念品を送ります。

さてさて、今月から恒例の「キャラ・コン」を行います。ロードス島IIの登場人物の中で、もっとも好きなキャラ名を書いて送ってください。

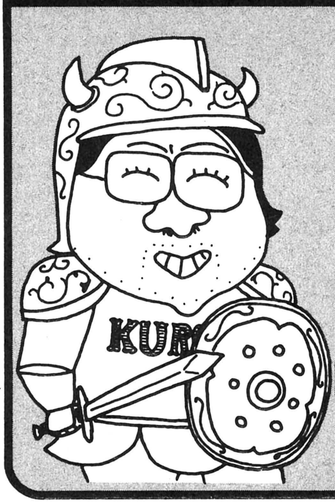
なお、整理の都合上NPCは「NPC係」に、キャラは「キャラ・コン係」に、別々に送ってください。

本連載へのおたより、質問などもどんどん送ってくださいね、では。

〈NPC、キャラ・コンの宛て先〉
〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル４Ｆ　コンプティーク編集部「ロードス島NPC係」「ロードス島キャラ・コン係」

勇者たちよ鍛えろ!!

黒田幸弘



黒ちゃんのRPG講座⑲

ピットには御用心

前回で町の話も終り、今回からは冒険の中でモンスターについで恐ろしいトラップの話に入ろう。まず第1回目は、トラップではポピュラーな“ピット”（落とし穴）についてだ。久しぶりに宿題もあるからねェ〜。



信じちゃいけないウワサ話

だいたいコンピュータゲームなんてもんは、予定よりも遅れるのが相場なんだけど、しかし『ウィザードリィⅣ』の遅れかたときたら、これはもうかなりなもんだよ。最初は84年か85年に発売になるって聞いたし、肝心のシナリオの中身のほうも、もう2年以上も前に某L誌の記事で読んじゃったんだ。ああそれなのに、いったいどーなってるんでしょーね？

ぼくの仲間うちでも「なんであんなに遅れてるんだろうねェ」なんて話題になってるんだけど、最近聞いた冗談（冗談だよね？）が傑作だったんで、ちょいと紹介してみようかな。

「ウィザードリィⅣはなぜ遅れているのか。ジャーン、それはなんと、まずファミコンに移植をしているからであーる！」

まったくいーかげんなうわさだと思うんだけど、そんなはなしをどっかで聞いて来たやつは、「だってウィザードリィは、もともとアップルで開発してるんだろう。ファミコンもアップルも6502をCPUに使ってるんだから、まるっきりデタラメとは言えないよ」なーんておっしゃるのでした。こんなうわさが立つのも、ウッドヘッド先生がゲームをさっさと完成させないのが悪いんだよね。

しかしウィザードリィのライバルであるウルティマのほうは、なんでもほんとにファミコン版が出るという話だそうだ。なにしろファミコンの『ドラゴンクエストⅡ』が、なんでも150万本とか200万本とか売れたという話だけど、ロールプレイングゲームがこんなに売れるなんて、アメリカじゃちょいと考えられないからね。さすがに海外の会社も注目するんじゃないかな。まあ、なんにせよ、面白いゲームが発売されるのは、まことにけっこーなことです、はい。



落ちるところまで落ちてみろ!

さて、おたちあい。なんでまた話の枕に、『ウィザードリィ』と『ウルティマ』を使ったかというと、じつは今回はピット、つまり落とし穴が講座のテーマだからなんだ。もうずいぶん前になるけど、この2つのゲームを最初にやったときに、ぼくが何にいちばんとまどったかといえばピットだったんだよね。

最初はたしか『ウルティマ』のほうをプレイしたんだけどね。こいつのピットはケガをするだけじゃなくて、恐ろしいことに、なんと下の階まで落ちてしまうんだ。もとの階にもどるためには階段を探すしかないのだよ。

だからまだ弱いキャラクターがダンジョンの1階をうろついていて、まだマップを作り終えていないときに下に落ちると、もどる方法がわからないから、たいがいは「ハイ、それまでよォー」（古いなー）となっちゃうわけ。ぼくなんかひどいときは、下の階でまたピットに落ちつづけて、弱いキャラクターが5階あたりまで落ちたこともあったんだぞ。



モンスターに馬鹿にされたよー

しかしそれよりも面白かったのは、このピットを使った怪物の作戦だったね。『ウルティマ』の3Dダンジョンでは、モンスターが正面にいると、けっこう遠くから発見できるんだ。もっとものんびりと眺めているわけにはいかなくて、ふつうは襲いかかってくる。なのになぜかたまーに、こちらに近づいてこないやつもいる。

「あれ、おかしいな、攻撃してこないや。それならこっちから行くぞ」

なーんてキャラクターがはりきって進んで行くと、なんとその怪物の前の通路にはピットが口をあけているんだ。キャラクターは「ひえー」といいながら、あえなく下の階へ落ちてしまうのでした。もうほとんどギャグだなあ。

もっとも人間のほうが頭がいいから、やがてこの仕組みがわかると、モンス

 イラスト／中野 豪

ターが接近してこないときは「どうやらピットがあるな」とカンをつけて、遠くから弓で倒してしまうようになるんだ。それに注意して進めばピットは見つかるから、ゲームやっててそんなに困ったわけじゃないけど、なかなか面白い作戦だったね。

ピットの場所ぐらい覚えてよ

さて『ウィザードリィ』のほうはどうだったかというと、こいつのピットは下の階には落ちないタイプで、ダメージをうけるだけなんだ。もっともこのピットに落ちて全滅したパーティもいるから、あまり馬鹿にはできないけどね。

もちろんぼくだってピットにはさんざん落ちましたよ。というより『ウィザードリィ』をちゃんとマッピングした人ならわかるだろうけど、ダンジョンの中のすべての場所に行ってみないと、マッピングが終らないんだ。だからピットに落ちても「まあ、しょうがないな」なんて思ってたわけ。

ところが問題は、つぎにそこを通ったときだった。ぼくの地図にはピットが書いてあるから、「さて落ちないように気をつけよう」なーんて考えてみたら、な、なんと『ウルティマ』のように、ピットをよけるコマンドがないんだよね。

これにはさすがにまいったね。どーすりゃいいのかな。でもピットを探すコマンドが無いということは、必要無いのかもしれないな。ひょっとしたら「このピットの場所は一度通った」ということを、キャラクターのデータとして自動的に記憶しているんじゃないかしらん、などとプログラマーに過剰な期待をかけたのが間違いだったのよ。

たちまち「ピッ」という音が鳴って「ピットに落ちた」というメッセージ。ついでに大事なキャラクターが2、3人死んでしまったからたまらんよ。くそっ、なんちゅうゲームだ！

馬鹿とピットも使いよう

しかし『ウィザードリィ』のすごいところは、これで話が終らなかったところなんだ。つまりピットにも新しい利用法があったというわけ。それを見つけたのは、とあるぼくの仲間。

そのとき彼のパーティはボロボロだった。モンスターと戦ったあと、出てきた宝箱をあけたら「ドカーン」とやられて、二人ばかりストーンド、つまり石になってしまったんだ。

◑ ◑ ◑ ◑ ◑ ◑ ◑ ◑ ◑ ◑ ◑ ◑ ◑ ◑

「困ったなー、黒田さん。ストーンドってやつはどうやったら治るんでしたっけ」

「僧侶がMADIをかければいいんだ」

「MADIですか。でもあれはたしか11レベルにならないと覚えないんでしたよね。ぼくの僧侶はまだ9レベルなんですよ」

「それじゃどうしようもないな。寺院で治したら」

「あの強欲な寺ですかァ、いまお金ないんですよね。生き返りの呪文のDIなら使えるんだけどな」

「でもストーンドは、たとえ石になってても生きてるんだから、DIじゃ治らないよ」

「生きているのか、そうか、まてよ」

どうやら彼はなにかひらめいたらしい。どこに行くのか見ていたら、ダンジョンをどんどん進んでいったところは…。

「おい、そこはピットだよ」

「いいんですよ。これならうまくいくんじゃないかな」

そういうと彼は自分のパーティを、ピットに2、3回落としたんだ。生きているキャラクターのヒットポイントは、そのつど治したけど、石になってる連中はそのまま。するとストーンドだったキャラクターは、ヒットポイントを失ってデッド、つまり死んでしまった。

「どうです、これでDIを使えば、ほら生き返ったでしょう！」

◑ ◑ ◑ ◑ ◑ ◑ ◑ ◑ ◑ ◑ ◑ ◑ ◑ ◑

なるほどね、わかりましたよ。死んでるのなら生き返りの魔法が有効なわけだ。しかし石になってる仲間をピットに突き落として、一度殺してからまた生き返らせるなんて、そんなのありかねェ？

ピットの原点はピラミッド？

てなわけで『ウルティマ』と『ウィザードリィ』の話が長くなっちゃったけど、このピットというやつはどのロールプレイングゲームにも出てくるん



だ。なかには新しいピットの仕掛けの開発に人生を捧げてる(?)みたいなゲームマスターもいるくらいだ。

このダンジョンの中にピットをしかけるというアイデアは、たぶんエジプトのピラミッドがヒントだったんじゃないかな。そもそもピラミッドは、石作りの建造物の中に宝が眠っている、というロールプレイングゲームの原点みたいな場所だからね。

学校で習っただろうけど、ピラミッドは古代エジプト王の墓なんだ。古代エジプトでは「死後の世界でも現世と同じような生活が続く」と考えられていたから、ピラミッドの中には生前に持っていたさまざまな宝を集めていたわけ。しかし宝があるところには、とうぜんながら泥棒がいる。だからピラミッドにはいろいろなしかけが作られたんだよね。

たとえば有名なクフ王のピラミッドの中には、迷路のようになっている通路や部屋、それに普通の通路では行けない秘密の部屋がいくつもあるというから、まるでダンジョンみたいな所なんだぞ。そしてピラミッドの通路には落とし穴などのトラブルがいろいろついていたそうだから、しのびこんだ盗賊のほうも命がけだったろうね。

しかしその結果はどうかといえば、ほとんどのピラミッドは盗掘をうけていて、財宝が満足に残っているのは無いんだ。盗賊のほうがトラップを打ち破ったというわけかな。人間の欲望というのはたいしたもんだ、などとここでまた感心するのでした。

ピットはトラップの王者だ

しかしピラミッドが盗賊に荒らされた、というのはあたりまえかもしれないね。なぜっていうとエジプトの王朝が滅んでから数千年、ピラミッドのトラップをメンテナンスする人はだれもいなかったんだ。たとえば敵が来ると自動的に矢を射る装置なんか、弓のつるが切れたらそれまでだもんね。

そこにいくとダンジョンのほうは、いちばん底にはボスの悪魔とか魔法使いとかが住んでるから、そいつが住人(?)のモンスターたちをつかって補修作業ができるわけだ。だからしのびこむには、ダンジョンのほうがピラミッドよりも厳しそうだね。

しかしダンジョンでも、しょせんオークとかコボルドとかいった連中は、メンテナンスの腕もたいしたことはない。だからどうしても手間のかからないトラップ、つまりピットが多くなってしまうわけ。ピットというやつはどのロールプレイングゲームにも出てく



る、トラップのホームラン王みたいな存在なんだ。

いちばんオーソドックスなピットは、石の通路の床がくりぬいてあって、その上に薄い石や板が止め金で支えられているやつだ。パーティが上を通ると止め金がはずれて、「バーン」と床が落ちるわけ。穴の中はただの石の底の場合もあるけど、たいがいは槍みたいなとがったクイが並べてあって、落ちてきたキャラクターを突き殺すようになっているんだ。

さらにたちの悪いピットは、キャラクターが落ちると出られないように穴を閉じる装置があったり、中に怪物が飼われていたり、酸の液などがためてあったりするやつもある。まあそのあたりは、たちのわるいマスターがいろいろ頭をひねって、いろいろなピットを考えだしてるはずなんだ。いまこうしてる間にも、新しいタイプのピットがどこかで生まれているかもしれないぞ。

錆びたピットの攻防戦

しかしなかなか恐ろしいピットだけど、実際のゲームでは、そんなにむちゃくちゃな威力をはっきするわけじゃないんだ。なぜっていうと誰だって、同じマスターとロールプレイングゲームをやれば、お互いの性格がわかるだろ。だからトラップが好きそうなマスターのシナリオは、あらかじめ警戒されちゃうんだよ。

プレイヤーが警戒すると、いったいどうなるかな。まずピットらしいところは通らないね。ほかに道があるんならそっちへ行くし、なければハイさようならと引き返しちゃうかもしれないんだ。それからピットみたいなところは、ぜったいに歩いて越えない。通路にロープを張ってそこを渡る、なんていうのはとうぜんの手段だよ。

もっともこんな手がめんどくさいというのなら、いちばんヒットポイントの多い戦士かドワーフが、ピットらしいところをためしに渡ってみるという手もあるんだ。落ちたらどうするかって、心配しなさんな、ちゃんと命綱をつけていけば、万一落ちてもそんなにひどいダメージはうけないもんさ。

しかし人間というのは面白いもんで、パーティのほうがやたらと用心すると、こんどはマスターのほうが面白くない。よーし、なんとかピットに落としてやるぞ、っていうんで考えてたら、うまい方法があったぞ。理論的でちょいと汚いトラップなんだけどね。

◑ ◑ ◑ ◑ ◑ ◑ ◑ ◑ ◑ ◑ ◑

まあ、いつものような6人のパーティが、ダンジョンの中を進んで行くところを想像してほしい。一行の前にはなにやらピットのふたのような、すこしぐらぐらする石の床がある。しかし目的を果たすには、ここを通る以外に道はなさそうなんだ。



「怪しいな。どうもピットくさいから、ロープで渡るよ」

しかしマスターのほうも、その対策はうってあったんだ。

「残念ながら壁には、ロープを渡せるようなひっかかりはないよ」

「じゃ、戦士が命綱をつけて通ってみることにしよう」

「うん、別になにも起きない。すこしぎしぎし揺れるけどね」

ここでプレイヤーたちは相談にはいったんだ。

「揺れるっていうのが怪しいな」

「でもあの太った戦士が通れたんだから大丈夫じゃないか」

「太ったはよけいだよ！」

そして結論はでた。

「じゃ、みんなで順番に渡るよ」

それを聞いたマスターは、ニタッと笑っていった。

「そうか、今までの順番どおりだね。それじゃどーん！」

「ど、どーんってなんだよ」

「おめでとう、ピットです。４番目のエルフと５番目の魔法使いの２人が落ちたよ」

しかしこの説明だけじゃ、プレイヤーもさすがに納得しないよね。

「なんでだよ、最初に戦士が渡れたじゃないか」

「そうだよ、なぜ４番目になってピットが開くんだよ」

しかしそのときマスター少しも騒がず、とある本をおもむろに取り出したんだ。

「ウォッホン、このロールプレイングゲームハンドブックという本によれば、ダンジョンというところは湿気の多いところだ、と書かれている」

「だからどうしたんだよ」

「したがってピットの止め金も、しばらく使わないうちに錆びついてしまうんだ。だから最初の３人が渡ってるあいだは、止め金は外れなかったのさ。４、５番目に渡ったのが不運だったとあきらめなさい」

「汚いぞ、ヒットポイントの少ないキャラクターを、わざと狙ったんじゃないのか」

「なにをおっしゃるウサギさん。たまたまそうなっただけだよ。さてピットの底には槍が一面に刃を上にして突きささっているんだ。これはかなりなダメージになるぞ！」

しかしプレイヤーのほうには、マスターを上まわる返し技があったんだ。

「ちょいまち、いまピットの底に槍があるっていったよね。その槍って、あの木の棒の先に刃物が付けてあるやつのこと？」

「そうさ、だからダメージが大きいのですよ」

「残念でした。それならダメージはほとんどないよ」

「なにぃ、なんでだ？」

「だって止め金がめちゃくちゃに錆びるくらい湿気がひどいんでしょ。それなら槍の木の部分なんか、とっくに腐ってるはずじゃないですか？」

さすがのマスターも、これには反論できない。

「くっ、わかったよ。それなら普通のダメージでいいや」

しかしこうなるとプレイヤーのほうが強い。なんせプレイヤーは６人で考えてるんだからね。

「それもおかしい。だって腐った木はピットの床につもるだろう。そしたらかえってクッションのかわりになっちゃうじゃないか」

「そうだ、そうだ！」

こうなるとマスターもかわいそうだね。せっかく考えたトラップが、中に槍を置いといただけで、まるで効果なしになっちゃったんだから。結局パーティはピットに落ちたキャラクターが、それぞれヒットポイントを１点失っただけ（これぐらいは義理ですよ）で、危機を逃れたんだ。

◑ ◑ ◑ ◑ ◑ ◑ ◑ ◑ ◑ ◑ ◑

さてそうなると、マスターのほうは新たな工夫をなにか考えているはずなんだけど、その後の話は聞いてないなあ。たぶんマスターの反撃がこわいんで、あれからロールプレイングゲームはやってないのかもしれないね。

お便り待ってま〜す

久しぶりに宿題でも出そうかな。今回のテーマはとうぜん“ピット”。新しいキミの考えたピットのアイデアとか、面白いピット話（つまり落とし話）を募集します。イラストも描いてくれるとウレシイね。優秀な面白い作品には、コンプティーク・オリジナル・ボールペンをプレゼントするからね。宛て先は、〒120東京都千代田区九段南4丁目7番16号　市ケ谷KTビル４F　コンプティーク編集部「RPG―FAN―CLUB」係まで。



●『アルゴー』をやっています。
1　ガラスの鍵が、どうしても見つかりません。どうか教えて下さい。
2　マケドニアからどうやって出るのですか？　こちらもよろしくお願いします。

ちなみに、Ｌｅｖｅｌは6ジャスト、モラルは190です。

＜広島県広島市　斉藤謙介＞

●それでは順番に答えていこう。
1　ガラスの鍵は、龍を倒せば手に入るぞ。
2　まず、隠された塔でゴールドシューズをもらう。そして、ヘルメスのベルでペガサスを呼んで飛んで行けばO.K.だぞ。

●クロ先生初めまして。僕は『さんまの名探偵』をやっていますが、"クラブ・ポピー"にのりおがいないしディスクも見つかりませんしシローのいる所もわかりません。それとライターは何かの役にたつのですか？　あと、巨人の家(マンション)には、どうしたら行けるのでしょうか？ お願いします！教えて下さい。ファミコンのことは無理でしょうか？

＜兵庫県佐用郡　山本康博＞

●のりおはクラブ・ポピーには、□□来ないぞ。もう一度、考えてみよう。あと、巨人の家にはいるには、まず、メーターボックスに注意してみよう。ディスクは、巨人の家に……。

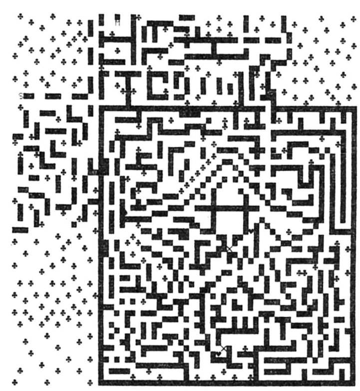
●クロ先生どうか僕の一生のたのみを聞いてください。僕は今、『アルゴー』をやっています。でも、ポリムスの神殿で迷っています。装備は万全なのにマップが見つかりません。神殿のマップがあるならそのありかを教えてくだだだださい。ないなら僕にマップを描いた紙でもいいから見せてください。

この願いをかなえてくれるのは、クロ先生様しかいらっしゃいません。

ぼくに天の光を～

＜群馬県高崎市　和光明彦＞

●今回は、和光くんの願いをかなえてあげよう。神殿の中の敵はけっこう強いから、気をひきしめてガンバレ。



●僕は今、『Ｗｏｏｄｙ Ｐｏｃｏ』をＰｌａｙしているのですが、最初のステージで"時間の木の実"が見つからず、太陽の木をこえることができません。ロドリゲスは、倒せたんですが……。どこにあるんでしょう。それで、名酒ススキノは何に使うのでしょう。機種はPC88ｍｋⅡです。

＜福井県勝山市　道関峰次＞

●"時間の木の実"は、はっきし言って最初のステージのどこかの地下の宝箱の中にあるぞ。地下に行ける穴は、巣箱のある木のそばに隠れている物もあるから注意して探して見よう。あと、名酒ススキノは、ステージ2のドラゴンや海賊キッドを倒す時にとっても役にたつよ。

●初めまして、僕はシンキングラビットの『マデリーン』(PC88SR版)をやっているのですが、さっぱり先に進めません。スタート地点の東にある森に何かあるだろうと思いましたが、マップがめちゃくちゃで描けません。先生、お願いです。僕によき助言を下さい。

そうでないと、安心して受験勉強に入れません。お願いします。

＜岩手県稗貫郡　佐藤　淳＞

●佐藤くんの言うとおり、『マデリーン』の森のマップを描くのは、決して楽じゃないと思う。しかし、持ち物を置きながらマップを作っていけば絶対にできるよ。森の中には、オノ等の重要アイテムがゴロゴロしてるから、見落しのないように!!

●僕は今、PC88シリーズ版『ARGO』でわからない所があります。

現在持っているアイテムは、ヘルメスのベル、ディケーのプレート、銅と銀の鍵、エリスの剣、アルテミスのプレート、ニケーのブレスレット、メティスのペンダントです。今いる所はイーデ山でＬｅｖｅｌ8です。どうしても、ゴールド鍵が見つかりません。それと龍にすこしもダメージをあたえられません。どうすればいいのですか？

＜埼玉県狭山市　永野勇二＞

●永野君、龍を倒すには、戦闘中に一回逃げ、そしてメディアに会って話しかければ、龍を眠らせてくれるハズだ。

ゴールドの鍵は、後の海の世界にあるぞ！

Question ●はじめましてクロ大先生！　僕のパーティはとんでもない大問題に頭をかかえています。それはドワーフが、ウィルパワーを持つソードを手にいれたことから始まりました。なんと!!そのソードのウィルパワーと、ドワーフのウィルパワーが両方とも21なんです。こういう時はどうなってしまうのでしょう。どうか教えてください。

＜神奈川県横浜市　寺崎秀樹＞

Answer ●まあ「ウィルパワーが同じならば、ソードによるキャラクターの支配はできない」というのが無難な解釈じゃないかな。

しかし僕としては支配チェックの状況が発生するたびに、そのドワーフさんど、インテリジェントソード（DM）がダイスを振り合って、どちらが相手を支配したのかをそのつど決める、というルールの方がおもしろいと思うんだけどな。

Question ●クロ先生、毎月このコーナーを楽しみにしています。そこで質問します。

僕はX１（テープ版）でアスピックをやってるけど、３つの鍵はどこにあるんですか？　銅の鍵は見つけたのですが……。マップを載せてくれなんて、ずうずうしいことはいいません。せめて、残り２つのうちの１つの場所だけでもいいから教えて下さい。先生、どうぞヨロシクお願いします。

＜三重県桑名市　水谷真樹＞

Answer ●真樹くん、『アスピック』の砂の世界には、全部で３つの塔があるのは知っているよね？　３つの鍵のうちの一つ、銀の鍵は、砂の世界の３塔のどれかにあるんだ。どの塔にも重要なアイテムがあるから、じっくり捜して見よう。重要なアイテムは、最上階に置いてあるようだぞ。

Question ●クロ先生、僕はとてつもなく強力なファイターです（なんとＬ５でHP38）が、ちょっと疑問に思うことがあります。

ポールアームとはなんですか。また、レベル１～３のベーシックセットではランスが出ないのですか。教えてくださいませ。＜東京都葛飾区　吉川正晶＞

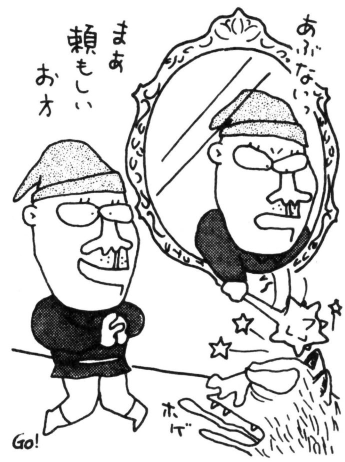
Answer ●ポールアームとは、槍とか鉾とかいった、棒の先に刃がついている武器の総称だ。

中には斧がついているのもあるよ。なんでベーシックセットにランスがないんかね、などといわれてもわたしゃ知りませんがな。エキスパートに出てくるからいーでしょーが。

Question ●クロ先生こんにちは。僕はDMをやっていますが2つ質問があります。まず、マジックユーザーの呪文のレベル2のミラーイメージの分身はドラゴンブレスのような強力な攻撃からも本体を守ることができるのでしょうか。ふたつめは、レベルが上がるたびに振るヒットポイントのダイスには振るたびにコンスティテューションの修正を加えることができるのでしょうか。

＜神奈川県座間市　板垣大介＞

Answer ●ミラーイメージの分身で本体を守ることはできるよ。でもドラゴンブレスみたいに広範囲にダメージを一度に浴びせる攻撃では、本体も被害を受けてしまうね。なにしろ、分身は本体の隣りに出現するんだから。レベルが上がるたびに振るヒットポイントのダイスには、そのつどコンスティテューションのボーナスを加えていいんだ。ただしキャラクターが10レベル以上になるともうボーナスは使えないけどね。



Question ●クロ先生、はじめまして。僕は、『ロマンシア』をやっています。ロマンシアの国の“びょうきがうつりますから2階へはいかない方がいいですよ”と言ってくれるおじいさんの所では、何をすればいいのでしょうか？

クロ先生、よろしくおねがいします。

＜富山県富山市　橋本正人＞

Answer ●この家は、ゲームを解くためにはさして関わりないから、無視してもいい。

しかし、２階には……。

Question ●はじめまして松永というものですが早速質問したいと思います。　PC8801FHで『くりいむレモン』をPLAYしています。一番初めに前に進むといきなりロボットがでてくるのであわてて隠れました。そこで二人が“必殺のESPを使っちゃおう”と言うので、使ったのはいいのですが、使っても使ってもかなたは変身して歩きまわるだけ、らんはあばれているだけで、何もおきません。右にも左にもロボットがいるので動けず、どこにも行けません。このようなあわれな私をお助け下さい。

＜大阪府大阪市　松永英久＞

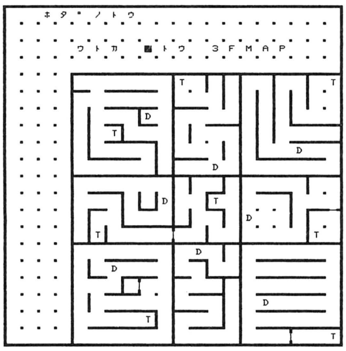
Answer ●松永くん、いったいいつまであばれさせておくつもりだい？　なんて言っても君に罪はないな、キャラクターが勝手にあばれているだけだからね。この場面では、すでにロボットたちはやられているから、戦闘をやめればいいだけなんだよ。だから、“○○ やめる”と入力してごらん。

QUESTION ●僕は今『アスピック』をやっています。

砂漠に行くには“クジラのふんすい”が必要なのは、わかっているのですが……。クロ先生、“クジラのふんすい”は、一体どこにあるのでしょうか？

＜石川県能美郡　嵐　慎一＞

ANSWER ●嵐君の捜している“クジラのふんすい”は、海の世界のウトカの塔の３Ｆにある。参考にウトカの塔の３Ｆの白ＭＡＰを載せるぞ。



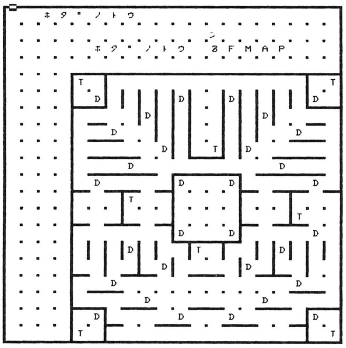
QUESTION ●はじめまして、クロ先生。

僕は、X１版の『アスピック』をやっています。友達に聞いたのですが、“アメンボのくつ”とかいう道具が、ホダの塔にあるらしいのですが。中を捜そうとしても、マップがわかりません。よろしくお願いします。

＜静岡県藤枝市　岩本智裕＞

ANSWER ●“アメンボのくつ”を取るには、ホダの塔の２Ｆに行かなければならないぞ。

特別に宝箱の場所だけ描いた２Ｆのマップを載せるから、がんばってみてくれ！



T＝宝箱　D＝DOWN

QUESTION ●僕は『エリュシオン』をやっています。ところで、“ユニコーンの谷”はどうすれば行けるのでしょうか？　できればMAPを下さい。クロ先生、どうぞよろしく。

＜大阪府大阪市　宇津　広＞

ANSWER ●“ユニコーンの谷”に行くには、『迷いの森』を西へずんずん行くしかない。

しかし、道をひとつでもまちがうと、同じ所を回り続けるハメになるぞ。ここをクリアするには、「白い毒花」に注意すればＯＫだ。

QUESTION ●私はDMをやっていますが、ウィズダムとはどのような時に使うのですか。

あと、アタックランク、パラディン、ナイトアドベンチャーのことについて簡単でいいですから説明をお願いします。　＜神奈川県横浜市　中坪大輔＞

ANSWER ●ウィズダムは対呪文のセービングスローの修正になる、というのは知ってるよね。あと他の使い方は、DMが工夫するしかないんだ。でもちょっとヒントをあげようか。これはもうじき出る「ダンジョンズ＆ドラゴンズがよくわかる本」(7月初旬、富士見書房より発売予定。私、クロちゃんが書いた本ですよ）から、ちょっと借りてきたよ。

1　病人の治療をする。

2　子供や愚者と話をする。

3　動物と意志の疎通をする。

4　占いをする。

5　神の啓示をうける。

もちろん、こういう状況は、DMが作ってやらなきゃダメだよ。ほかにもいろいろあると思うけど、こういう状況ではウィズダムによって成否をチェックするのがいいだろうね。

キャラクターの戦闘の時の命中率はレベルが上昇するとだん良くなっていくんだ。だけどデミヒューマンは、ある一定以上レベルが上がらないから、そのかわりにアタックランクというルールができたわけさ。詳しくは前に述べたとおりです。

戦士(ファイター)が高レベルになると、特殊な地位につけるようになる。ローフルの戦士はパラディンかナイト、ニュートラルならナイト、カオティックならアベンジャーかナイトになれるんだ。さてパラディンは聖戦士（こんなアニメがあったっけ）とでも訳すのかな。まあ



僧侶(クレリック)の力を持つ戦士なわけだ。本職にはかなわないけど、智恵が13以上あれば魔法を使えるし、ターニングアンデッドなんかもできるんだ。

アベンジャーも僧侶の力を持つ戦士なんだけど、こちらは裏街道を行くとでもいうか、アンデッドをコントロールしたり、カオティックのモンスターを手下にしたりといったふうに、かなり変わったことができるんだ。

ナイトはふつうの騎士で、主君に忠誠を誓うことによって、領土の支配権をもらうんだ。また仲間の貴族のところに助けを求めることもできる。そのかわり戦争の時は出陣しなくちゃならないから、その運命がどうなるかはDMしだいだね。

Question ●クロ先生、僕は、今、『めぞん一刻』をやっています。管理人室に郁子ちゃんが来た後、郁子ちゃんと、郁子ちゃんのおじいさんのふたりから、高校時代の響子さんの写真をもらいました。

しかし、管理人さんが物干場から出てきてくれません。ばあちゃんを呼べばいいのかもしれないけど、どうしても来てくれません。他の住人たちからも写真をもらいたいんだけど、誰もくれません。どうすればよいか、教えてください。

＜茨城県日立市　大窪将央＞

Answer ●キミが何を答えてほしいのか、よくわからない。とりあえず、一刻館の住人たちから写真をもらうためのコツを伝授しよう。

1、四谷さんには、まねき猫を渡して……。

2、一の瀬さんには、宴会を数回開き、そのあとで1号室へ行って四谷さんの写真を見せよう。

3、朱美さんは、5号室の押入れの、のぞき穴（6号室につながっている）をふさぎ、そのあと、6号室へ行って、一の瀬さんの写真を見せれば……。

Question ●はじめまして、私は今、『ファンタジー』をPLAYしています。ところで、GOLD KEYとGOLD BOXはなにかに使えるのですか？

＜東京都墨田区　小林貴雄＞

Answer ●GOLD KEYなんて、いかにもどこかで必要なアイテムっぽい名前だけど、実は全く使い道はない。せいぜい、お店で高く買ってくれるくらいかな。ちなみに、GOLD BOXやGOLD BALLも同じように高く売る事が出来るぞ。

Question ●こんにちは。僕誰だかわかります？

わかるはずないですよねっ！　だって初めて葉書を出したもん！

ところで今、僕は『デウリング』をやっています。PC88FRです。そこで御質問でっす。えっと、1Fの鏡がありますよネ!? あそこまでは、ラクラクと行けたんで～す。でその次、3つのドアを開けて進んで行くんですよネ？

すると、またドア！　横にカギ、地面にドクロが落ちてる所で困っているのです……。あのドクロの暗号がわからんのです。“K－□ 2－＝ 9－I 19－S”の暗号と組み合わせればよいと思うのですが全然わっかりません。ど～か神様、仏様、この迷える子羊に愛の手を……。　教えて下さい。

持ち物は、魔法の水、カラスの羽、クロス、剣、クスリ、リンゴです。初めてなのになまいきな口を聞いてごめんなさい。

＜兵庫県神戸市　福成康洋＞

Answer ●ドクロの暗号をうまく解釈すれば“ド○ロ＝K○SS」となるんだよ。ここは、頭をうまく使ってよく考えてみてみよう。

Question ●こんにちは。いくらDMが助けてやっても、どんなに高いヒットポイントを持っていてもすぐに死んじゃうキャラっているでしょ。そういう奴はま、しかたがないし生き返らせてやるんだけどそれをいいことに、すぐむちゃをして死んでまた生き返り……ってのを繰り返すんですよ。「生き返りに失敗した」と言ってやりたいんだけど、そしたら、そのプレーヤーは横で見てなきゃらないし。そういうキャラの対処法を教えてください。

＜和歌山県　NAOKI・S＞

Answer ●まあ、そういうやつはたまにいるんだよね。さてロールプレイングゲームの原則としては、「プレイヤーの愚かさでおちいったトラブルは助けてはならない」というのがあるんだ。つまり、うまいプレイをしても運悪く死んでしまったキャラクターは助けてもいいけど、やたらけんかを売ってその結果死んだキャラクターは助ける必要はない、というのが大原則なんだ。しかし君が優しいDMで友達をゲームから除け者にしたくないというのなら、ここはペナルティをもうけるという案はどうだろうか。たとえば元のとおりに蘇生することはできないということにして、キャラクターが1回めの蘇生を受けたら、ダイスを1回振って1ならストレングス、6ならカリスマを1点落とすということにするんだ。そして2回めの蘇生のときはダイスを2回、3回めにはダイスを3回振ることにすれば、少しは考えるんじゃないかな。こうするとたとえば5回も死ぬと、たとえキャラクターは生き返っても、能力値が合計15点も落ちちゃうから、使えないキャラクターになってしまうというわけだ。別の意味でのキャラクターの死だと思うよ。しかし、それでも馬鹿をやるのなら、そいつはキャラクターに対する愛着がないんだから、RPGの仲間からはずした方がいいだろうね。

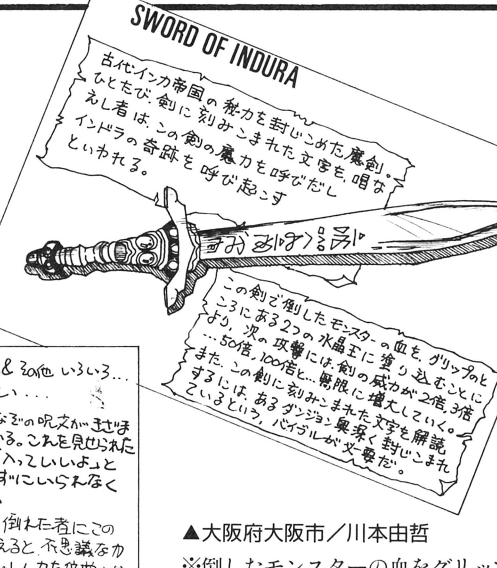


D&Dに関する質問にたいしての答は、筆者（黒田幸弘）の解釈に基づくものです。

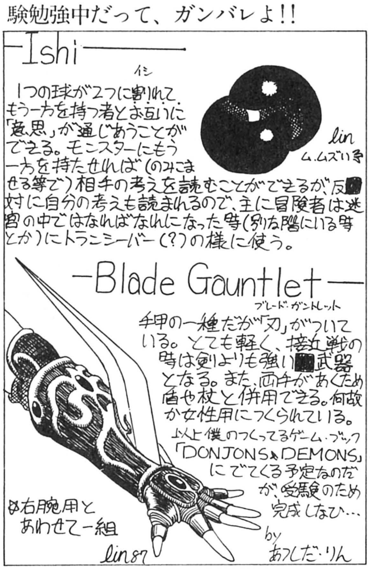
送り先

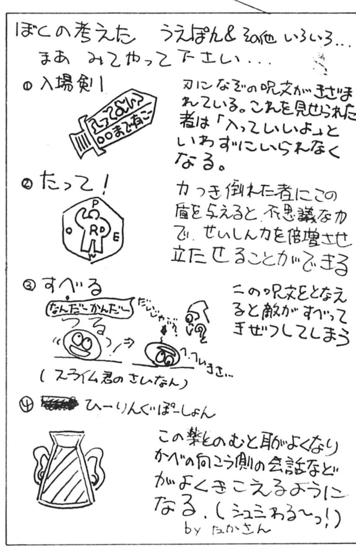
〒102
東京都千代田区九段南4-7-16
市ケ谷KTビル4F
コンプティーク編集部
「RPG & AVGお助けコーナー」係

おもしろアイテム勢ぞろい!!



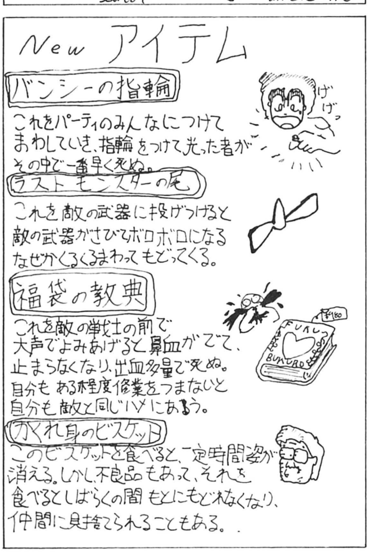
▼東京都豊島区／あつしだりん
※ブレード・ガントレットのイラスト、とってもかっこいいなあ。ところで受験勉強中だって、ガンバレよ!!



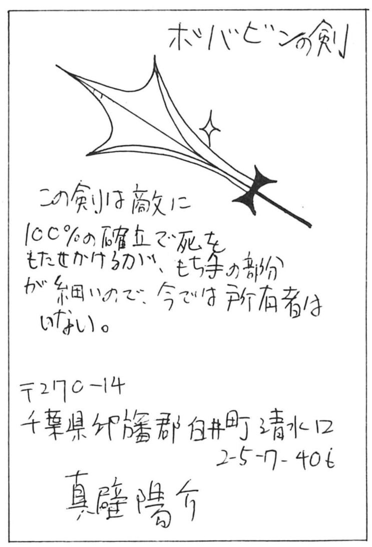


▲大阪府大阪市／川本由哲
※倒したモンスターの血をグリップに塗りこむごとに、剣の威力が増していくなんて、何か神秘的でいいですね。

◀東京都大田区／たかさん
※入場剣、これはいいね。宝物のある部屋を守っているモンスターなんかにこれを見せて、スッと中に入れてもらったりしてね。







▲北海道札幌市／川口将弘
※福袋の教典なんだけど、キミも一度は死ぬ寸前までいったのかな。

▲広島県広島市／パル
※$100GPというのはちょっと安いんじゃないかな。

▲千葉県印旛郡／真壁陽介
※これにはまる柄の部分を作って、はめればいいんじゃないかな。

CLUB

元気かい！　RPGしてるかい！　風呂にはいってるかい！勉強してるかい！……ウン、ちょっと違ってきたかな、まあいいや。ところでみんな、RPGをもっともっと楽しむためには頭を使わなくっちゃね。そう自分たちだけでいろいろ考えだして、それを盛りこんだ自分たちだけのRPGをしなくっちゃ。ということで、キミたちのアイデアをどんどん送ってくれ。

新商売はコレだ！





▶北海道札幌市
／大滝真人
※なーるほど、これはカッコイイ商売だ！　でも相手が文なしだったら勝ってもムナシイね。もうひとつ上のほう、この商売はあってもおかしくないね。

僕のD&Dレポート

先日、僕たち友人仲間でＤ＆Ｄをプレイしていたときのことであります。僕をふくめた４人のパーティは、なんとグリーンドラゴンに会ってしまいました(レベルは全員５でした)。シーフは影にかくれ、僕（戦士）たちが戦うことになりました。ところが、なんとブレスで魔法使いとクレリックが死んでしまいました（ＨＰが10ぐらいしかありませんでしたから)。あとは、僕の戦士しか戦えません。これは死んだな、と思ったら僕のポールアームがヒット！　ダメージは11でした。なんとそれでドラゴンが死んだのです。

ＤＭ(ダンジョンマスター)いわく、「ＨＰのダイスの目が８回(ＨＤ)とも１か２しか出なく、ドラゴンのＨＰが11だった」んです。なさけねードラゴンだっ!!

〈北海道浦河郡／佐藤隆史〉

※それはラッキーだったとしか言いようがないね。それにしても劇的なクライマックスを演出した（？）ＤＭも立派だね。

送り先

〒102
東京都千代田区九段南４―７―16
市ヶ谷ＫＴビル４Ｆ
コンプティーク編集部
「RPG-FAN-CLUB」係

RPGファン必読の本近刊！

◉速報!!　RPGファンなら泣いて喜ぶ本が出るぞ〜

ダンジョンズ＆ドラゴンズ入門の書
D&Dがよくわかる本
黒田幸弘著
文庫
富士見書房
7月発売予定

コンプティークの「クロちゃんのRPG講座」でおなじみの黒田幸弘先生が、D&Dのゲーム・システムをとっても分かりやすく解説した本です。D&Dファン、またこれからD&Dを始めようとしている人にはとくにお勧めの本。乞う御期待！！



私は見つけた!! 僕は知っている!!

エリュシオン

(PC9801)
山口県防府市　田中清志

王の城の兵士にDEATHの魔法を使うと、EXPを大量に増やす事ができる。(8000〜10000)

ちなみに、DEATH以外の魔法は効きません。アイレックスむきの技です。

王様でもできますが、増えない事もあります。

ディーヴァ

(X1)
京都府船井郡　広田一幸

X1のディーヴァのプラネットバトルの隠しコマンドを発見したので報告しま〜す。

(1) プラネットバトルを始める。
(2) カナキーを押す。
(3) 下に書くキーを押しながら、NMIリセットを押して下さい。

・Bキー：どこでも、援護爆弾が来てくれる。
・Eキー：どこでも、エネルギーが来てくれる。
・Xキー：ドライビングアーマーの動きが早くなる。
・Zキー：ドライビングアーマーの動きが遅くなる。
・Hキー：タイムも敵も自分も全部、2倍から3倍にスピードUPします。

ロマンシア

(PC88SR)
東京都中野区　鈴木信之

羽を使わずに空を飛ぶ方法を発見してしまいました。

やり方は、溶岩城の地下で手にはいるペンダントを持って、そのまま天上界へ行きます。そして、そこでペンダントを使います。そうすると、なんと！天使の状態のままで地上にもどってくるのです。これを利用して空を飛ぶというわけです。

摩訶迦羅

(PC8801)
兵庫県姫路市　林田清彦

ゲームの終わりの方ですが、地天から天馬に会いに行く途中で空天にワープしてしまいました。空天から地天には戻ることはできません。天馬に会っていないので、黒い部分の中のゲームの最終目標である“天雲城”にも行けません。このまま地獄のような空天の世界をぐるぐるあてもなく歩きまわるしかないのか……。とあきらめかけていたのですが、天馬に乗らなくても、クメ仙力で天雲城へワープできるポイントを見つけました。

まず、テンコウシンを使って座標「X・45、Y・18」の地点を捜し、そこから下を向いて（上や横向きではいけません）クメ仙力を使うと、天雲城の所にワープします。帰りは、城の上から上を向いてクメ仙力を使うと、元の地点に戻ることが出来ます。僕のように、天馬に会わないうちに空天まで間違ってきてしまって困っている人に知らせて下さい。

地球戦士ライーザ

(X1)
埼玉県羽生市　坂上真一

ステージ2でホーミングミサイルを155発手に入れる方法を見つました。

やり方は、ステージ2でホーミングミサイルを手に入れたら、自機のミサイルを0の状態にして、ブルーは、満たん（10発）の状態でガルム艦と接触します。攻撃した後、ガルム艦の攻撃を二度受けたら撤退します。そして、自機のミサイル数を見ると、このゲームでは通常10発しか持てないミサイルを155発持っています。これは、何度でもできるので、レベルを上げるにはもってこいです。

大戦略Ⅱ

(PC9801)
山口県山口市　宮本功一

核爆弾の使用方法です。爆撃機の武装の所で核爆弾の所にカーソルを合わせてから、XFERキーとSHIFTキーを同時に押したままRETURNキーを押すと核爆弾をのせられます。そして、爆弾の所にカーソルを合わせて、CTRLキー、CAPSキー、カナキー、GRPHキー、NFERキー、XFERキーを同時に押したまま、RETURNキーを押すと投下できます。威力は機数に比例します。それから、首都と海、空（ヘリは含まない）ユニットは破壊できません。

※核は、マウス使用時のみ使うことができます。カーソルはマウスのものです。

火の鳥

(MSX2)
大阪府大阪市　川本由哲

僕は、『火の鳥』を3日で解き終えました。弐の面以降から、かなり難しく、ジャンプ打ち等のテクも必要になってきます。

そこで、どうしても“怒鬼”を一目見たい。なんとかエンディングを見たい。という人のためにこのパスワードを入れて下さい。“NM6KFJV2AFIFJAZ6LIYM4”、これを入れると、いきなり“怒鬼”との対決から始まります。玉手箱が3つありますので、9回チャンスがあります。

これで、感動のエンディング!!　が見られるぞ!!

さて、熱心な読者のみんなには、すでにおなじみのはずだよね。そう、読者による、ゲームの㊙・(得)・(驚)情報の広場だよ。みんな、どんどん情報を送ってくれよ。そして、ここに掲載された情報が不十分であったり、まちがっていたりした場合は、すぐ、それに対する指摘の情報も送ってくれ。また、ここに掲載された情報の中から優れた情報を送ってくれた人は、コンプティーク・ネットワークの情報部員の資格が得られ、プレゼント、部員証、そしてポイントが送られるというわけ。そのポイントって何？という人は、162ページを見てください。くわしく説明してありますよ。さあ、誰も知らない情報を見つけたら、すぐ、このコーナーにハガキを出そう！

マクロス

(FM-7)
神奈川県横浜市　鈴木しんたろう

コンプティーク5月号の『マクロス』の無敵について、ここでフォローします。
① まず、BREAK キーと CTRL キーと A キーを一度に押します。すると、"00101" と数字が出ます。この時にスペースキー、又は CLS キーを押す。
② BREAK キーと CTRL キーと A キーを押した後、CTRL キーと G キーを一度に押すと、"00103" と数字が出ます。この場合、無敵の上の画面の外へ出られるんですよ。(①の方法では、外に出られません)

あと面セレクトを見つけたので、ここで報告します。
① BREAK キーと CTRL キーと A キーを一度に押す。その後、CTRL キーと S キーを押す。すると"010101"と出る。
② CTRL キーと S キーを押し続けると、最初の2つの数字が、02、03、04、05と変わっていくので、好きな面数を設定したら CLS キーを押せば完了です。

ヴァクソル

(PC88SR)
東京都世田谷区　清原一郎

88SR版『ヴァクソル』に無敵がありました。やり方は……。
レベル2……HEART
レベル3……MIZUNO
レベル4……CHIBA
レベル5……MAS
※ゲームが始まる前のレベル数表示中からゲームが始まるまでに各レベルに対応したキーを同時に押しているだけでできます。

レイドック

(FM-77AV)
兵庫県相生市　木下　元

『レイドック』の最終ステージで、ICが6個並んでいるような所の右上のICを爆撃すると、"6809 "という数字があらわれる。この数字は、一体何でしょうね？

ディーヴァ

(全機種だと思う？)
千葉県千葉市　ヴァルドラド・ロルディ

『ディーヴァ』をやっている人、艦隊戦や、惑星戦で、負けてばかりの生活からぬけ出そう。

まず、ウォーデーターを取り（強い方がいい）打ち込む。そして、そのゲストプレイヤー(赤)で惑星等を攻めれば、艦隊が減っても大じょうぶだ。惑星戦の時は、ゲストプレイヤーだけでやること！

アムノーク

(FM-77AV)
神奈川県横浜市　伊藤　淳

ゲーム中に BREAK キーを押したまま、ESC キーを押し、離します。

すると、次の面に進んでしまうんですよ。この手を使えば、1回も勝てなくても、優勝トロフィーを見れるぜ!!

がんばれゴエモンからくり道中

(PC8801)
北海道札幌市　青山太郎

がんばれゴエモン㊙コマンド集
1「あんごうは？」の所で「つづきがしたい」と入力する。そうすると巻物がなくても自動にコンティニューできます。
2「あんごうは？」の所で「くるくるてんてん」と入力するとゴエモンとネズミ小僧が入れ変わります。

ディーヴァ

(FM-77AV)
千葉県長生郡　何中野進一

惑星戦の時、ESC キーを押しっぱなしにすると、コマ送りの状態で惑星戦を PLAY できます。しかし、時間の経過は通常と同じですが…。

AV の敵は動きが速いので、いくらか楽になるのでは…。

太陽の神殿

(FM-77AV)
大阪府羽曳野市　中林義尚

まず、ゲームを始めたら、セーブ用にフォーマットしたディスクと、A ディクスを入れ換え、"尼僧院"に入ります。アイコンを見て下さい。ぐしゃぐしゃでしょ。もっとよく見るとそう『XANADU』のキャラクターがいるのです。

シルフィード

岐阜県大垣市　水上高生

『シルフィード』で16面と20面にワープする隠しコマンドを見つけました。

方法は、3月号にあった6面と11面へのワープ法と同じで、『SILPHEE』とタイトルが出てくる時に次のコマンドをうって RET キーを押す。
16面　340638308
20面　308153101

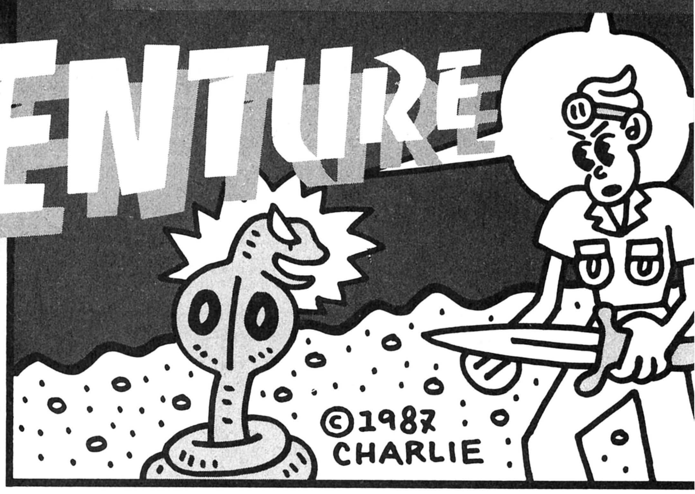
以上です。

あて先

〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル4階
コンプティーク編集部
「私は見つけた!! 僕は知っている!!」係。

誌上体験アドベンチャー

ADVENTURE



連載その24　先江　進

パート１では、毒ミミズをなんとかやっつけて、箱の中から剣と鍵を入手した。そして丁字路から南の方にある扉の前までやってきた。

ロストワールド　パート２

トムは扉の前にいる。

ートビラヲ　アケル

ＯＫ。トムは鍵をはずし、扉を開けた。

ーミナミヘ　ユク

ＯＫ。扉を通って南に行くと、道はさらに南にのびている。

ーミナミヘ　ユク

ＯＫ。道の中央にジャンボコブラがとぐろを巻き、かま首をもたげている。

ーゲームヲ　セーブスル

ＯＫ。

ーミナミヘ　ユク

コブラのわきをすりぬけようとしたが、トムはコブラにかみつかれてしまった。くずれ落ちるトム、意識がもうろうとなってきて………

ーGAME　OVERー

セーブしたところからプレーしなおしますか。

ー○○←①

道の中央にコブラがとぐろを巻き、かま首をもたげている。

ー○○○○　○○○←②

剣でコブラをやっつけようとしたが、よけられてしまい、うまくさすことができない。

●「キル」だとか「サス」とか単語をかえて命令してみたが、ダメ。頭の中でトムが戦っている姿を想像してみたら、するべきことがわかった。パート１を読み返して、トムが手に持っている物をチェックしてみよう。

ーカギヲ　シマウ

ＯＫ。カギをカバンにしまった。

ー○○○　○○○○○←③

ＯＫ。トムは剣を右手に持った。

ーコブラヲ　サス

ＯＫ。こんどはうまくコブラをさすことができた。コブラは大きな体を床に横たえて死んだ。

ーミナミヘ　ユク

ＯＫ。かすかに水の流れる音がする。

ーミナミヘ　ユク

ＯＫ。水の音が大きく聞こえてくる。

ーミナミヘ　ユク

ＯＫ。谷のふちまでやってきた。なんと洞窟の中に谷があり、しかも川が流れているではないか。しかし谷は深いけれど、幅は５ｍぐらいしかない。

ー○○○　○○○←④

垂直に近い傾斜なので無理です。

ーヒガシヘ　ユク

そちらへはいけません。

ーニシヘ　ユク

ＯＫ。谷のふちに大きな木が立っている。

ーキヲ　ノボル

ＯＫ。少し登ると枝が谷の方向に張り出している。

ーエダヲ　ススム

ＯＫ。枝の先まできた。ちょうど谷のまん中へんにいる。谷の向こう側にも大きな木が立っている。

ーキニ　トビウツル

ここからでは届かないし、近くに枝も張り出してきていない。

ーエダヲ　モドル

ＯＫ。

ーキヲ　ノボル

ＯＫ。さらに登ると、また枝が谷の方にのびている。

ーエダヲ　ススム

ＯＫ。谷の向こう側の木の枝がちょうど目の前にのびてきている。

ーエダヲ　ワタル

その言葉はわかりません。

ー○○○○　○○←⑤

ＯＫ。枝から枝へと移った。

ーエダヲ　ススム

これ以上進むと、谷に落ちてしまいます。

ー○○○　○○○←⑥

ＯＫ。

ーキヲ　オリル

ＯＫ。トムは谷の南側のふちに立っている。谷の北側のふちのすぐ下に黄色の花をつけた草がはえているのが見える。

「あっ、あれが父の教えてくれた毒消し草なんだ。そういえば微熱が出てきたみたいだ。このままほっておくわけにはいかない。なんとかしてあれをとらなければ」

●もういちど木から木へと移って谷の北側へやってきた。

谷の北側のふちにいる。

ータニヲ　ノゾク

谷をのぞきこむと、こちら側には毒消し草がはえているのが見える。南側の谷のちょうど木の下に、大きな穴が

開いているのも見えた。

ードクケシソウヲ　トル

ＯＫ。トムは腹ばいになり、手をのばして毒消し草を取った。

ードクケシソウヲ　タベル

ＯＫ。

●ふたたび木から木へと移って、谷の南側へ行く。

トムは谷の南側のふちにいる。大きな木が立っている。どうしようかと迷っていると、急に空腹になってきた。ア～、このままだと……

●毒をなんとかしたかと思ったら、こんどは食べるものを見つける必要がでてきたぞ。

ーヒガシへ　ユク

ＯＫ。太い木があり、その幹に穴があいている。

「日記に書いてあった木の穴だ。この中にロープが隠してあるといってたっけ」

ーアナニ　ハイル

そんな大きな穴ではありません。

ーアナヲ　ミル

ＯＫ。中は空っぽです。

「あれっ、どうしてロープがないんだろう。ロープを使って谷を降りようと考えていたんだけれど」

ーヒガシへ　ユク

木が密生していて、とても入っていけません。トムはすごく空腹になってきた。

ーニシへ　ユク

ＯＫ。トムは谷の南側のふちにいる。大きな木が立っている。

ーミナミへ　ユク

ＯＫ。細い木が立っている。枝は柳のように下方に垂れ、いくつも果実をつけている。

ーカジツヲ　トル

手が届きません。

ー○○○　○○○←⑦

ＯＫ。

ー○○○　○○←⑧

ＯＫ。果実が手の届く位置にきた。

ーカジツヲ　トル

両手がふさがっています。

ー○○○　○○○←⑨

ＯＫ。トムは剣をバッグにしまった。

ーカジツヲ　トル

ＯＫ。

ーカジツヲ　タベル

ＯＫ。

●果実をいくつか取って、バッグにしまっておくことにしよう。なお、このロケーションからは、北にしかいけない。

ーキタへ　ユク

ＯＫ。谷の南側のふち。大きな木が立っている。

ーニシへ　ユク

ＯＫ。ここにもものすごく太い木があり、その幹に穴があいている。

「あれっ、父は穴のあいた木が２本あるとはいってなかったな。こっちのはずいぶん大きいぞ」

ーアナヲ　ノゾク

ＯＫ。人が入れるだけの大きさだ。

ーアナニ　ハイル

ＯＫ。木の穴の中。階段が下に続いている。

ーカイダンヲ　オリル

ＯＫ。しばらく降りると、扉に行きあたった。

ートビラヲ　アケル

反対側からロックされているようで、開きません。

●いろいろトライしてみたけれど、この扉はこちら側からは開かないらしい。新しいロケーションに行くには、谷の南側の木の下方にある、穴に入るしかないと結論。

問題１

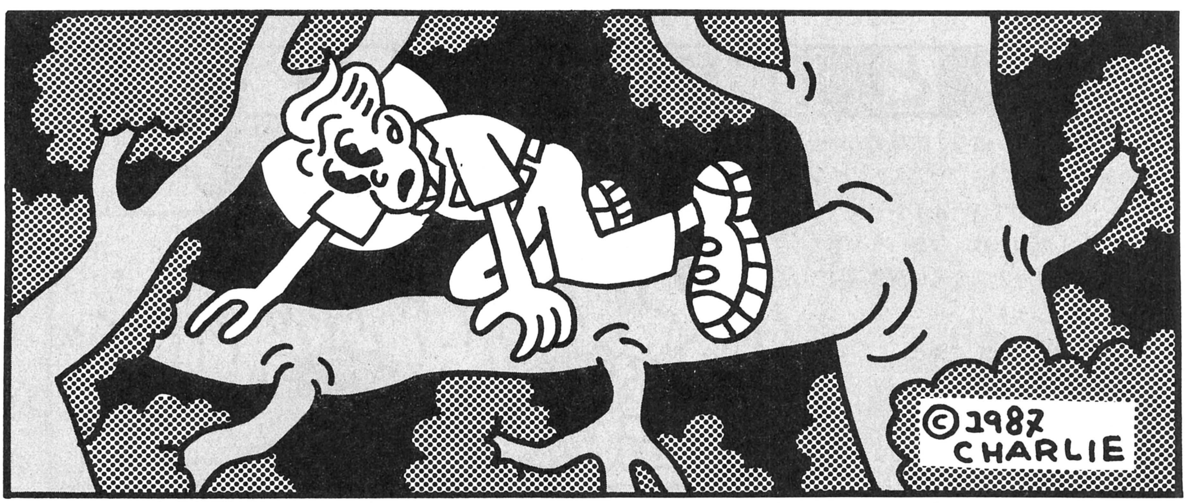
谷の南側のふちに立っている木、これになにかを使うことによって、谷の下の穴まで降りられるのだが、どうすればいいのかな。パート１の初めのほうを見直せば、わかるはずだ。

トムはうまく谷をおりることができて、いま、谷の岩壁にあいている穴の前にいる。穴の中をのぞいたとき、いままで通ってきた洞窟とは違う、なにか恐ろしい予感が感じられた。父が隠しておいたはずのロープがなくなっていたことが、なにかを暗示しているからだろうか。それともまた、父の日記には記していなかった、木の穴の中の階段を見つけたからだろうか。

ーアナニ　ハイル

ＯＫ。穴に入った瞬間、恐ろしい気配がトムをつつみこんだ。きっといる。穴の向こうには未知の生物がいるに違いない。

次号に続く



今回の正解

問題1

☆これが今回の宿題だ。前号をひっぱり出してきて、もう一度最初からじっくり読みなおせば、きっと分かると思うよ。

ブラインドコマンドの正解

1. ハイ
2. コブラヲ　コロス
3. ケンヲ　モチカエル（前回の最後で、箱を開け鍵と剣を手に入れたとき、右手に鍵、左手に剣を持ったよね。主人公は右ききだったんだ。だから、それまでは左手でコブラをやっつけようとして、うまくいかなかったわけ）
4. タニヲ　オリル
5. ミナミヘ　ユク（ワタルというコマンドがないなら、今までの移動のコマンドをいれるしかない）
6. エダヲ　モドル（これは、エダでの移動のコマンドが設定されているというわけ。枝の先へ移動するときはススム、枝分かれのところへ移動するときは、モドルということなのだ）
7. エダヲ　ツカム
8. エダヲ　ヒク
9. ケンヲ　シマウ

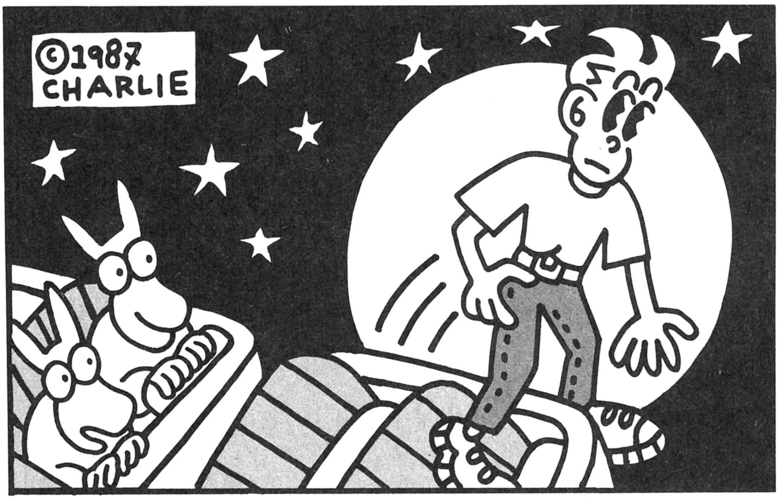
解決編　誌上体験アドベンチャー《5月号》日本AVGトーナメント ——後編——

スペースマウンテンのライドに先に乗ってしまった三平、キミも後を追ってライドに乗りこみ、一周まわって降りたのだが……出口には三平がいなかった！　と、まあディズニーランドでの最後の関門、ブラインドコマンド⑦を答えるのが宿題だったね。

これは実際にスペースマウンテンに乗った人なら、スグに気がついたかな。まず、ズバリ答えは

ーライドヲ　オリル

でした。ようするに三平は、この乗り物をいっぺんに気に入ってしまい、降りてまたすぐにもう一度乗るため、列に並びに行ったのでした。だから、キミは乗車側からライドに乗ったあと、ライドが動きだすまえにすぐに反対側の降車側に降りるのです。そうすれば、三平のライドが動いている間に、出口へ向かいそこで待ってれば、三平をつかまえられるというわけ。



さて、今日の正解率は70％。まあまあの成績でしたね。答は、ムコウヘオリルというのも正解にしました。プレゼント当選者は、神奈川県旭区の長野孝彦くん、東京都世田谷区の大坪茂くん、茨城県鹿島郡の西田清一くん、他２名でした。コンプティークのオリジナルＴシャツを送ります。これからも多数の応募を待ってます。

宿題と応募方法

今回の宿題もひとつ。応募者の中から正解者には、抽選で５名の人にコンプティークのオリジナルＴシャツをプレゼントするからね。なお、６月号の解決編は８月号で、今号の解決編は９月号で発表します。

問題

宿題１を答えてくれ。谷を降りようとすれば何が必要か？　ガンバッテ答えてくれよ。



Concept& script : KUROHDO MATSUGAE　　Visual Work: BLACK POINT

聖(セント)エルザクルセイダーズ

St.ELZA CRUSADERS

ACT4 We Are The Crusaders!(ウィ アー ザ クルセイダーズ)

滝沢礼子発見！　しかし、なんとこともあろうに滝沢礼子は、偽(ニセ)クルセイダーズだったのだ!! その代わりに登場した５人めのクルセイダーズはオトコ。しかも、あのH(エッチ)カメラ小僧。ミホちゃんが危ない。ACT4スタート！



CHICKLIN

返せ、わたしのペンダント！ 真夜中を駆けぬける大追跡!!

「オトシマエ、その女、ギッタギタにのしちゃってヨッ！」

あたしは叫んだ。

「ふん、おチビさん、ヒスおこしてるのはわかるけど、あんまり大声でどならないのが利口ってものじゃありませんこと？」

滝沢のやつ、しゃーしゃーとそう言った。タイミングよくもどってきてくれた姫とオトシマエが前に立ちはだかってるし、うしろはあたしにミホちゃん、それにニューフェイスの“コックリさん”こと宇奈月クンがおさえてる。絶体絶命のピンチだっていうのに、なんて落ちつきはらっちゃってんのっ。

「わるかったわねェ。おっきいのは地声なのっ！　そんなことよか、自分のことを心配しなさいよ！」

「あらあら、品のないおっしゃりかたね。せっかくご忠告してさしあげてるのに……」

「な、なんだと、このっ！」

「静かに、チクリン」

「なによ、姫まで滝沢なんかの肩を……ムグムグ！」

あたしがコブシをふりあげてとびだしかかったとき、横にいたミホちゃんがサッとあたしの口をふさいでひきとめた。――な、なにすんの!?

「ミホさんは、そのトンマなおチビさんより情況がのみこめてらっしゃるようね。――そう、もし声をききつけられてこの現場を先生方や警備員にでもおさえられたら、つごうのわるいのはあなた方もいっしょ……」

「さあ、それはどうかな」

オトシマエがおし殺した声でささやくようにいった。

「え……？」

「ネズミも住まねえような山ん中のあばら屋から通学してることになってんのは、どこのだれだっけ？　学校側に知られちゃまずい事情は、どうもそっちのほうがよけいにありそうだぜ」

「家に……行ったのね」

滝沢の声に、ちょっとだけ動揺の色がまじった。でも、次の瞬間にはコックリさんが照らしている懐中電灯のなかで、滝沢の猫みたいな眼が、ギラリとするどい光をはなった。

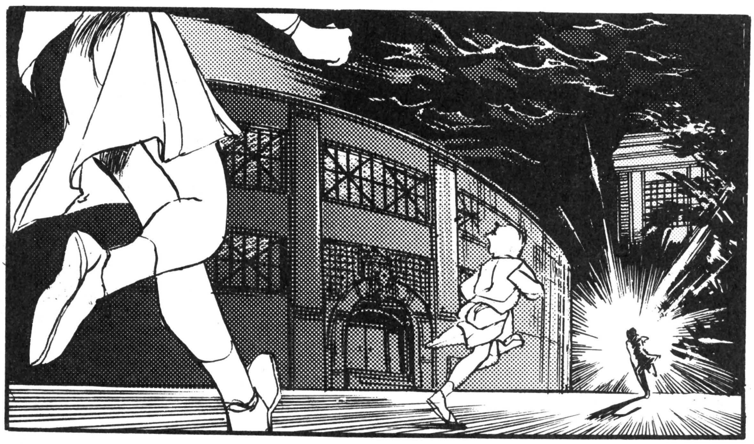
「ということは、やっぱりあの廃屋は、あなたのほんとうの家なのね。不自然な荒れかたといい、そこに出没している怪しい男たちといい、あなたがどうして私たちのペンダントを手に入れたがってるかということの理由以外にも、お聞きしたいことはいろいろあるわ。そのお話の内容しだいでは、私たちと協力も……」

「黙れっ！」

姫のことばをさえぎるように、滝沢がピシャリと言いはなった。

「おまえたちにはわからない。理解されようとも思わない。おまえたちは永遠の敵……いいえ、わけも知らずに敵に利用されてるだけのハエども！」

「も、もうガマンできない！　はなし



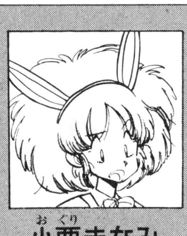
前号までのあらすじ

聖エルザ学園に入学したばかりの織倉美保（ミホ）は、母のかたみと同じ五角形のペンダントをもつ3人の少女たち、小栗まなみ（チクリン）、乙島恵利（オトシマエ）、白雪和子（姫）と出会う。5つめのペンダントを所持する滝沢礼子の行方を求め、姫とオトシマエは山中の滝沢邸へ。しかしそこは廃屋と化しており、やはり滝沢とペンダントを追い求める怪しい男たちが出現。危機一髪、男たちの手をのがれた2人は、一路学園へ――。

一方、滝沢の消えた部屋をつきとめたミホとチクリンは、途中美術教授に襲われかかったりしたものの、ついに監禁されていた滝沢を発見する。が、そこに現れた男こそ、本物の5人めのペンダントの持ち主、宇奈月京平（コックリさん）だった。そのとき、ミホたちの油断をつき、滝沢がチクリンのペンダントを奪って逃げる。あとを追う3人、そしてもどってきた姫とオトシマエにはさみ撃ちされ、滝沢は正門前に追いつめられたが……。



織倉美保



小栗まなみ



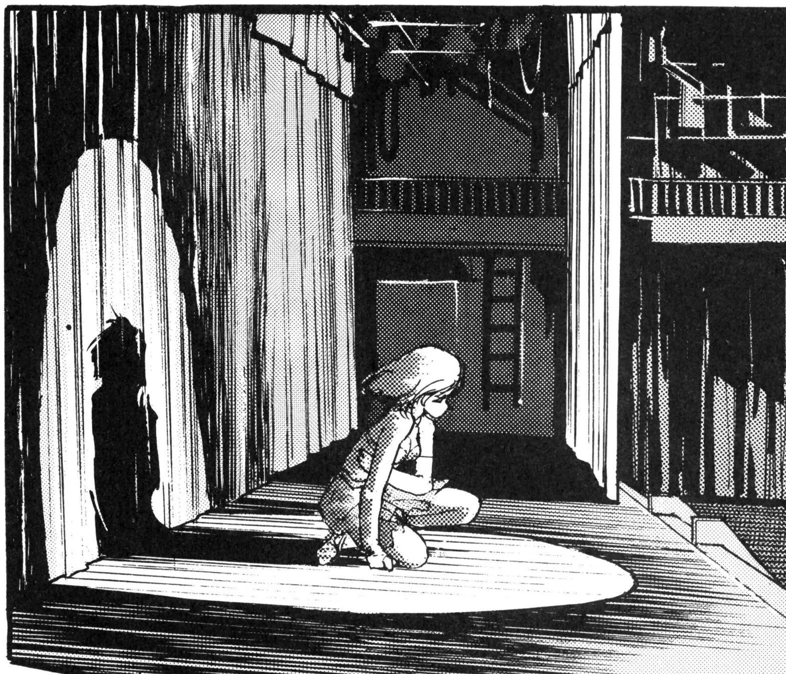
乙島恵利

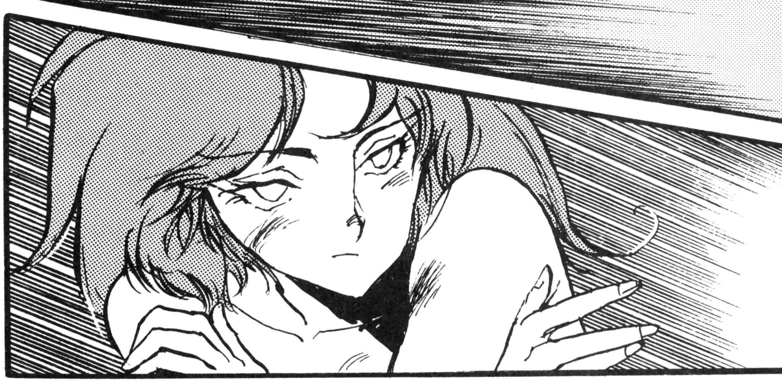


白雪和子



宇奈月京平





て、ミホちゃんっ、滝沢をハッたおしてヤンだからっ！」

あたしは、ミホちゃんの手をふりきり、滝沢めがけて猛然と突進していった。そして肩からはずしたリュックを右手にもちかえ、それをブンまわして思いっキシなぐりつけた。

と、たった今立っていたと思ったところから、滝沢の姿は、ふっとかき消すようになくなっていた。あたしの体は、いきおいあまって姫たちの目の前までコロコロところがっていってしまった。

「な、なによ、いったいどうなってんのっ！」

「リュックがあたる寸前に、滝沢さんが逃げたのよ。ケガはない？」

姫の手をふりはらって、あたしはピョンと立ちあがった。

「ンなことよか、あ、あたしの大事なペンダントっ！」

見ると、コックリさんの懐中電灯が激しく揺れながら体育館のかげにまわりこんでいこうとしている。あたしと姫は、それを見失うまいと必死に駆けだした。

去年新築されたばかりのピッカピカの体育館は、『オーバル・ホール』って呼ばれてて、エート、つまりィ、オーバルってのは、『だ円形』って意味なのね。そんだもんだから、建物のカドってもんがなくって、壁ぞいに走ってる相手を追っかけてると、なかなかその姿が見えてこない。じれったくってたまンないわヨ、もー！

けど、こっちの方向は袋小路。道もせまいし、身をかくせる場所もない。滝沢はつかまるまいと必死のあまり気づかなかったか、入学まもなくで建物の位置関係に不案内なのにちがいない。どっちにしろ滝沢はもうつかまったも同然。こんどこそメッタメタにのしちゃうかンねっ！

体育館の裏手は、高いレンガ塀と体育館の側壁のあいだを通って、使われなくなって久しい木造の旧講堂で行きどまりだ。懐中電灯の明かりが旧講堂の前でとまった。

「滝沢はこん中にとびこんでいきやがった。姫は建物のうしろへまわれ。ミホはここで見張ってろ。アタイと、えーと、あんた……」

「コックリさんヨっ！」

「コックリさん？　わかった。チクリン、おまえとコックリさんはついてきてくれっ！」

オトシマエはテキパキと指示を出し、先頭に立って旧講堂にとびこんだ。

建物の中はシンと静まりかえり、レンガ塀のむこうの不夜城みたいな四谷の繁華街の光が、よごれっぱなしのガラス窓に映ってる。

「コックリさん、入口のわきの階段をのぼってくれ。バルコニーから全体を照らすんだ」

そう言うと、オトシマエはツカツカと講堂の中央に進みでた。

「さあ、滝沢、あきらめて出といでっ。もう逃げらんないゾっ！」

その声が響きわたった直後だった。奥にある、ひときわ高い演壇の上で、コツンと小さな物音がした。あたしとオトシマエがふりむくと同時に、バルコニーからの光もサッとそっちにむけられた。

「滝沢っ！」

その姿が見えたのは、ほんの一瞬にすぎなかった。けど、なんてこと――滝沢は、ブラ一枚のこしたっきり、

上半身裸だった!!

「な、なんなのよ……!?」

あたしたちがポカンと見守るなか、ニヤリと不敵な笑みを浮かべた滝沢は、次の瞬間、演壇の上からケムリみたいに消えてしまってた！

MIHO 1 旧講堂からもれる男女の声……マ、マサカそんな!?

滝沢さんはどこへ……？

わたしは、気がつくとひと気のない旧講堂の前にたたずんでいた。

土曜日の昼さがり。昨夜は、あんなハラハラする出来事の連続で、しかも最後には、ここで滝沢礼子がこつ然と消えうせるという奇怪な事件までおこったというのに、明るい陽光の下で見る旧講堂は、そんなことがウソのように、ヒッソリと静まりかえっている。

旧講堂が目をひかないのは、そのためだけじゃない。レンガ塀のむこうは名残りの桜をたのしむ会社や学校帰りの人々でにぎわってるし、体育館からは新入部員を迎えて本格的に活動をはじめたスポーツ・クラブの華(はな)やいだかけ声も聞こえている。そっちのほうがずっと現実的に思えてしまう。

わたしも、オトシマエが小学校のときに着てたっていう空手着のおさがりを身につけている。それがピッタリなんて、ちょっとこっけいだけど♡

「きゃっ！」

わたしが講堂の階段に一歩足をかけたとき、奥のほうで短い悲鳴があがった。わたしは一瞬、滝沢さんの声かと思って立ちすくんでしまった。

「な、なにをなさるのっ！」

――姫！

「ウヒョー、すらっとしてるし、足首なんてキュッとしまってて、タマンないなー、もう」

男の声だ！

「あ、パンティは白かァ、ボク理性なくしてしまいソーだ……」

「や、やめて……」

わたしは、思わず階段を駆けあがり、講堂へとびこんでいった。ちょうど昨夜滝沢さんが消えたあの演壇の上の穴から、はずれかけたスカートのホックのところを必死におさえながら、姫がはい出してきたところだった。

「ミホさん！」

ずれたメガネをかけ直した姫は、わたしの視線と出会ってパッと顔を赤らめ、あわてて着衣の乱れを直した。

「えっ、ミホちゃんだって！？」

つづいて首だけ現れたコックリさんも、まっ赤になって当惑(とうわく)した表情だ。

「い、いや、ゴカイだよ。誤解！　ボクらはヘンなことなんか……」

「そ、そうよ。私たちは、ただ滝沢さんの消えた謎を解こうと思って、それで抜け穴を調べてただけ。終わって上がるとき、うっかり私が先にナワばしごをのぼっちゃって……ホ、ホックも途中でひっかけちゃったの」

「で、でも、なんにもないんだ。ホントだよ！」

「あ、ミホさん、その空手着、とってもお似合い！」

「うん、こんどぜひ写真を……」

わたしはクルリとふりむくと、そのまま講堂からいちもくさんに駆けだしてしまった！



イ出してんじゃねえだろうな。エエ、どうなんだ？」

巨漢の大杉が、若松クンの空手着の首根っこをグイッとねじりあげた。

――と思った瞬間だった。大杉におさえられたところを支点にするように、若松クンの体がクルッと回転した。

「ギャッ！」

にごった部屋の空気をつんざいて、大杉の悲鳴が響きわたった。空中で若松クンのはなったとび蹴(げ)りが、みごとに大杉の側頭部にきまっていた。大杉の巨体がすっとび、背後のドアに、激しい音をたててぶつかっていった。

バシーン！――部屋全体がユラユラ揺れ、ドアはカギがふっとんで勢いよく廊下にむかって開いた。

と、そこに現れた人影――

「静かにおし！」

MIHO 2

不良？　チカン？　それとも新入部員？——空手部は大騒ぎ



（ひ、ひどいワッ……）
（昨夜、いえ、真夜中をとっくにすぎてたから、けさ——そうよ、まだ知り合って数時間しかたってないっていうのに……）

（わたしは、どうせまだ15歳の子供。高三どうしのあの2人とは、そりゃぜんぜんちがう生き物よ……）
（けど、このペンダントは、じゃ、なんのシルシなの？　仲間？　仲間っていったいなんだったの……）

つぎつぎと浮かんでくることばを、わたしは頭をメチャクチャにふって打ち消した。そのいきおいで、いつのまにか目にいっぱいたまってた涙がツーっとほほをつたった。どのことばも当たっていない——そう思えた。わたしはホントの自分の気持ちを言い表すことばを、自分自身の心からいっしょうけんめい隠そうとしてる。じゃ、ホントのことばって……

「よう、なに泣いてんだ。乙島のアネゴにシゴかれたのか？」

ハッとして顔をあげると、同級生の若松クンが目の前に立っていた。彼もわたしと同じような空手着姿だ。

「おまえが空手部に入るって聞いて助かったよ。オレ、実はな、町道場でアネゴの後輩でサ、聖エルザが共学になるっていうんで、あわてて志望校ここにしたんだけど、どーゆーわけか、アネゴは入学に反対だったんだよナ。そんでナカナカこの部室に来にくかったんだけど、部員不足で空手部は廃部になりそうだっていうし、いても立ってもいらンなくなったってワケ」

いつのまにか、わたしは部室の前にもどってきていたんだ。

「おまえ、アネゴにうまく話つけてくれよ。いっしょに空手部守ろうってサ」

「う、うん♡」

わたしは若松クンのことばで気をとり直し、空手着のソデで涙をぬぐうと、部室のドアをグッとひきあけた。

とたんに、部屋じゅうにたちこめていた煙が、ムワッと顔をつつんだ。

「か、火事？」

「や、織倉美保ちゃん。だいじょうぶ、ただのタバコの煙ですよ」

青白くかすんだ空気の中から、アメリカン・フットボールのプロテクターをつけた男が立ちあがり、わたしを部屋の中にひっぱりこんだ。

「『ただのタバコ』って、いったいここをどこだと……！」

「あ、ゴメン。こら、松岡、テメエ吸いすぎだぞ。美保お嬢サマは、タバコがおきらいだとおっしゃってる。さっさと消しな！」

「そ、そういう意味じゃなくって……」

「ほらみろ、美保ちゃんはかまわねえってさ。だいたい、オマエ、すぐカッコつけすぎぞ、大杉。空手部にかわゆいコが入るって教えてやったのは、オレなんだ。ヌケガケは許さねエ」

そのうしろから、口にタバコをくわえたまま現れたのは、こちらはラグビーの縞のジャージーを着た男だ。

「バッ、バッカ野郎っ！　神聖な部室でタバコなんかふかしやがって。乙島のアネゴにぶっとばされたって知らないからなっ」

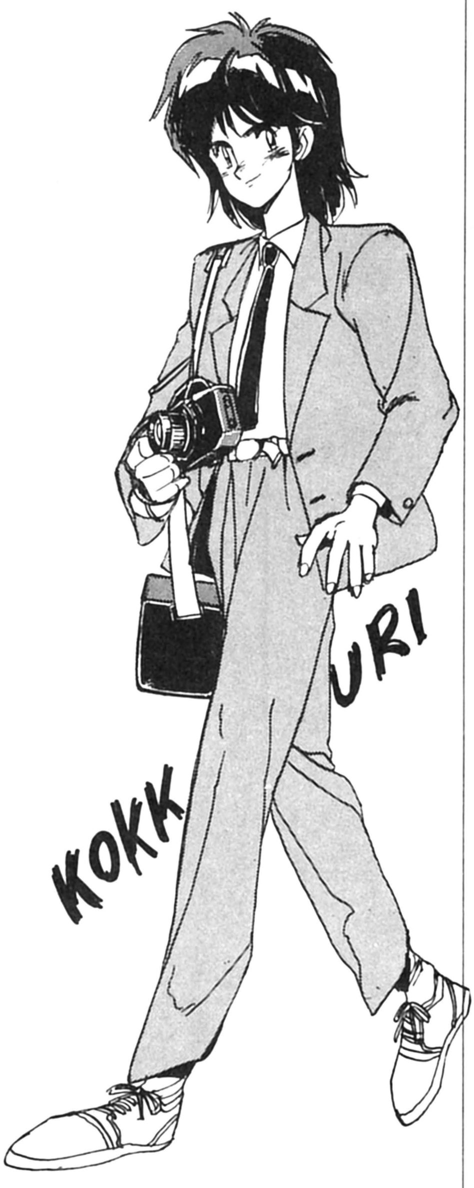
わたしの横に立った若松クンが、大きな2人にむかって怒鳴った。

「なんだ、このチビ？　なまいき言うじゃねえか」

松岡がタバコをはき出して言った。

「こいつ、まさか美保サマにチョッカ

クルセイダーズ プロフィール④



宇奈月京平（コックリさん）
誕生日：1月19日（山羊座）
血液型：O型
サイズ：身長185cm、体重71kg
BWH－（デヘヘ知りたい？）
趣味：写真（隠し撮りサ！）
生いたち：神奈川県生まれ。父親は医師。母親は死亡。米国留学中の姉からペンダントをあずかって、湘南の進学校から聖エルザに編入。高等部3年。

HIME ミホたちの青春を姫は思いに沈む

――フー……またため息がもれた。いったい、さっきから何回めだろう。

ここはパソコン同好会の部室。残っているのは、私ひとり。

（失敗しちゃったなァ……）

やっと仲間が全員そろって、やっとこれから態勢をととのえていこうという矢先なのに……こんなツマらないことで仲間割れしてしまったら……。私はもっとキ然とした態度で、彼らにもきびしくしなくては……。

（でも、本当にそうだろうか？）

ミホは15。15といえば、いちばん多感な年頃のはず。だったら、あんなふうに反応するのが自然なんじゃないだろうか？　ましてや、両親を失って、頼れるものといえば私たちだけ。だからこそ、こんなに短時間で私たちにとけこんできたのだ。彼女にすれば、聖エルザは家、私たちは家族みたいなもの……。コックリさんにしても、お姉さんの手紙ひとつで有名進学校をすてて駆けつけてくれたわけだけど、彼にとってもこれが大切な学園生活。不思議な運命とはいえ、それぞれが、それぞれの生活をこれに賭けている……。

（ハ……そうか！）

「な〜に、姫ったら。深刻そうに考えこんじゃってるから、そおっと入ってきてあげたのに、こんどは急に笑いだしたりして」

「あ、チクリン。ごめんなさい、私、笑ってた？」

「うん。でも、ブキミってよか、なんか晴ればれとした感じだったけど」

「そう、よかったわ。あのね。私、たった今、自分が何を守るために戦ってるかわかったところなのよ！」

「へえ、なんなの、それ？」

「聖エルザ！」

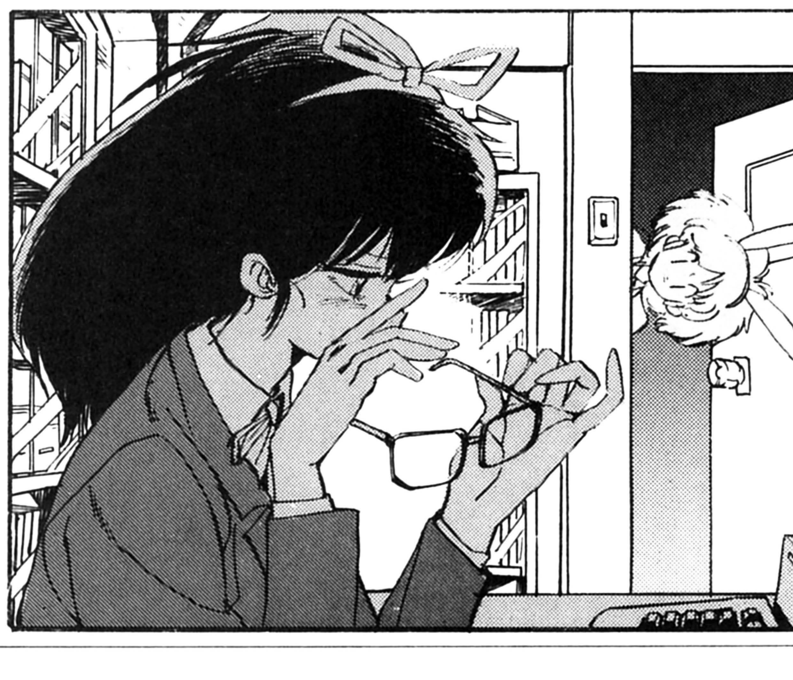
「ンなこと、トーゼンでしょ！」

「じゃ、新入学や編入してきた男の人たち……たとえばコックリさんは？」

「あたしの理想の王子様はいないみたい。とくに編入してきた連中は、学校側がわざわざ札ツキのワルを集めてきたって、もっぱらのウワサよ。コックリさんはいちおー男前だけど、どスケベよ。美術のレオポルド教授なんか、まだマシなくらい！」

「そうじゃなくって、聖エルザを守る仲間として、どう、信頼できる？」

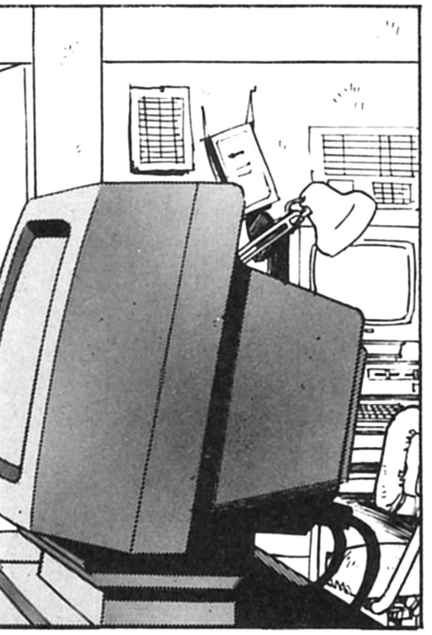
「え？　あったりまえじゃない。同じペンダント持ってンだもん。あれがま



ギセイにしていいのか‥‥

クルセイダーズ プロフィール⑤

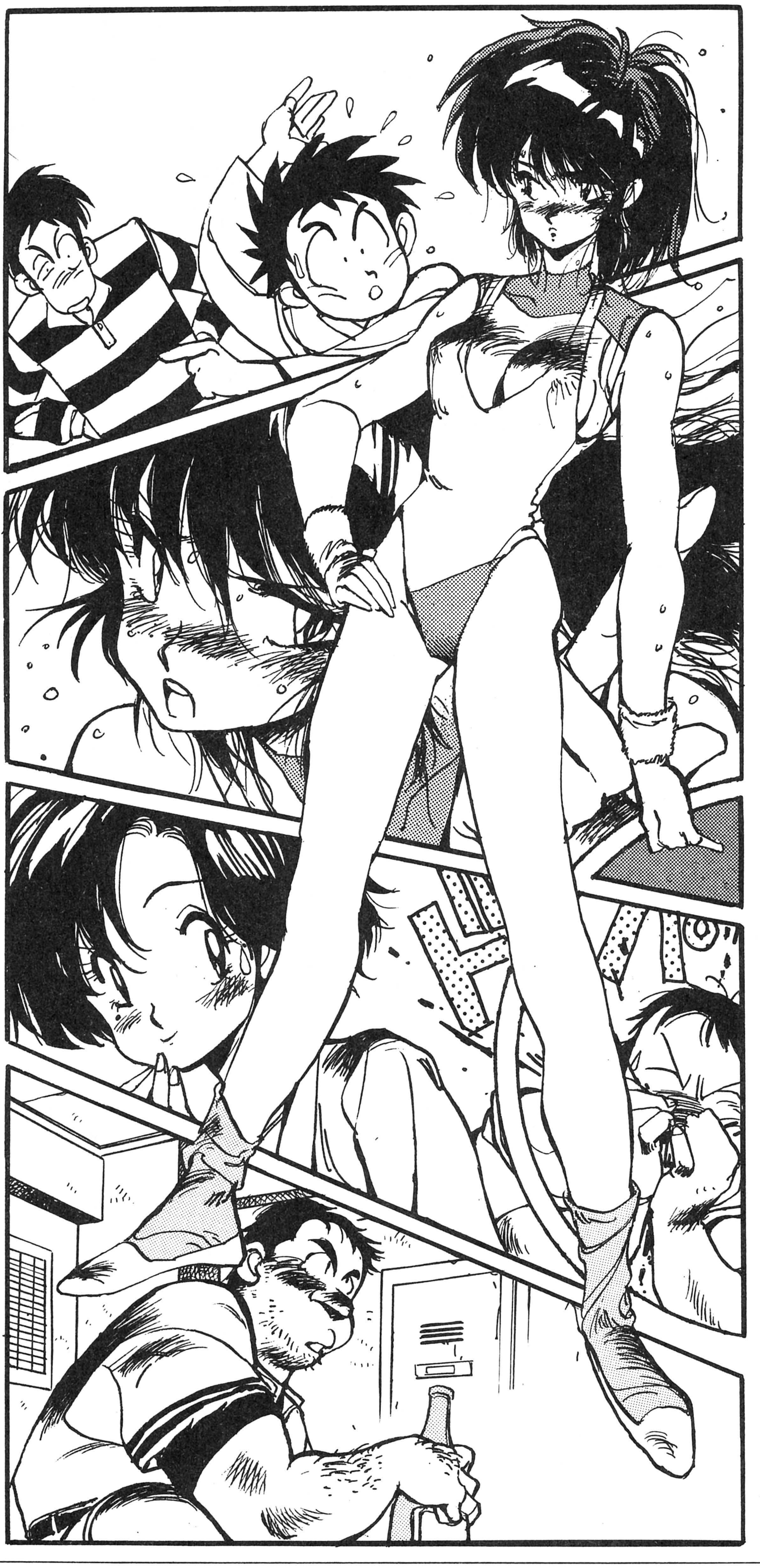
たニセモノだったら……」
「ほかの男の人たちも、聖エルザ？」
「姫、どーかしちゃってるわヨ。みんな聖エルザ。あたしたちの聖エルザをぶっこわそーってヤツら以外はね」
「私たちの聖エルザ、か。そうだったわね……」
　私は、スーッと重いものが体から抜けて、急に身軽になった気がした。私はなぜだか、ずっと昔からある『聖エルザ』を、その『聖エルザ』のままに守りつづけなければならないように思いこんでいたのだ。それも、私たちの仲間だけ、いえ、私だけで。あとはみな、そのために動いてくれる者のように……だから、その人たちの運命と気持ちを、すべて私ひとりで背負っていかなければならない、と。
　でも、それはまちがっている。みんなが聖エルザなんだから、みんなの聖エルザなんだ。それぞれが守ろうとしているものも……。
「ねえ、このパソコンでなにやってんの？　また、ロレペン？」
「ああ、ロール・プレイング？　いいえ、旧講堂から滝沢礼子が脱出したその抜け穴のルートについてプログラミングしていたの」
「あれ？　あの抜け穴は、講堂のワキの古井戸につながってたんでしょ。あたしたちがあわてて演壇のとこに集まっちゃったから、そのスキに逃げられちゃったんじゃないの？」
「そうなんだけど、さっき調べてきたら、それだけじゃなくて、ふさがってはいるけど、以前はもっといろいろなところにつながってたらしいのよ」
「姫の知らない抜け穴？」
「私の知ってるものより、さらに深いルートがあるらしいわ」
「そんなとこまで知ってたなんて、滝沢ってハテシナク怪しいわね」
「ええ。それにしても、彼女の機転には驚かされるわ。コックリさんのペンダントを盗んだ方法といい、こんどの場合といい……」
「あ、あのペンダント、どうやって取ったの？」
「あなたのレポートに、『10円玉は水銀に浮く』ってあったでしょ。ペンダントも10円玉も銅。つまり、ペンダントを水銀に浮かべて取ったのよ」
「けど、水銀ってドロドロよね。排水口から流れちゃわない？」
「パイプをペンダントがすっぽり入るように立てて、ぐっと底におしつけておき、上から水銀を流しこめばＯＫよ。ろうとを使えば、流しこむのは楽だったはず。ペンダントが手元まできたら、あとはパイプをそのまま上げれば、水銀は排水口から流れてしまうわけ」
「なーるホド。ムムム、よけい腹が立ってきたわ」
「で、なんの用事だったの？　人目につくところでは、仲間どうしなるべく会わないきまりでしょ」
「そっか。でも、姫が話につりこんじゃうからよ。えーと、今日の集まりは何時からだっけ？」
「6時よ。どうかした？」
「ちょっと出かけてきていーい？」
　遅れないようにすると約束して、チクリンはパソコン部室を出ていった。



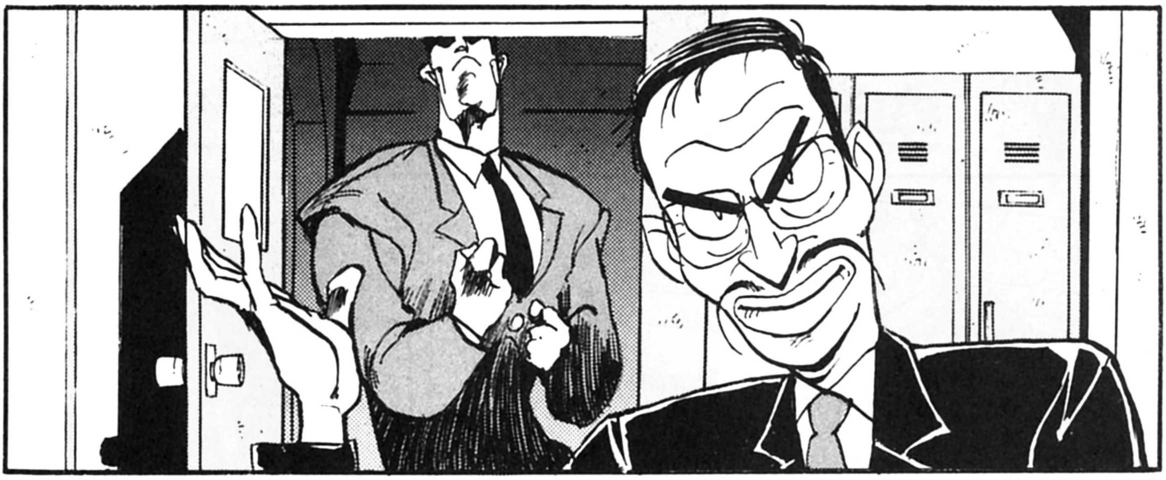


白雪和子（姫）
　誕生日：5月30日（双子座）
　血液型：A型
　サイズ：身長162cm、体重51kg
　　BWH－（存じません！）
　趣　味：推理小説、パソコン
生いたち：前学園長の孫娘。父親は原子物理学の権威で、客員教授として、母親とともに渡欧中。学園近くの豪邸に使用人と暮らす。聖エルザ1の才媛。

MIHO 3 天下無敵レオタード！　たちまちその場はおさまったけど……



「お、乙島のアネゴ！」
「オトシマエ！」
　戸口に立って大声で怒鳴ったのはオトシマエだった。オトシマエは、大杉がぶつかって大きなへこみのできたドアを舌うちしながら閉め、部室の中にいる面々をキッとニラミつけた。
「おまえは、若松じゃねえか。この学校には入るなって、あれほど言ったのに、しょーがねえヤツだ。さっそくロクでもない騒ぎを起こしやがって！」
「だ、だってコイツらが……」
　巨漢をたたきつけたばかりの若松クンが、オトシマエの前では子供みたいにちぢみあがっている。ほかの2人、大杉と松岡も黙りこくったままだ。ホンキで怒っているオトシマエは、そのくらい迫力があった。
「す、すんげー！　これがウワサの『幻のチャンピオン・乙島』かァ」
　松岡が、タレぎみの目をせいいっぱい見開いてやっと声をだした。
「あ……は、鼻血が」
　大杉があわてて鼻を手でおさえた。が、目だけはギラギラ輝いて、オトシマエの体をくいいるように見つめている。
（あ、この人たち、たしかにオトシマエに圧倒されてるけど、こわくってっていうんじゃないんだワ！）
　わたしはやっと気がついた。オトシマエは、なんと大胆なレオタード姿だったのだ！　長身のうえにグラマーで、外国人モデルなみのプロポーション。しかも、鍛えあげた肉体は、ムチのようにしなやかだ。その体が、薄くてピッチリした新体操のレオタードしかまとっていない。それに、それに、たった今まで激しい運動をしていたらしく、胸が大きくはずみ、ほほは色っぽく上気し、ほつれた髪がいくすじも白いうなじに汗ではりついている。
「な、なんだ、ヘンな目でアタイを見るんじゃないよ！　ったく、ヒトがちょっと留守にしてたら、勝手に部室にあがりこみやがって……タバコは吸うわ、暴れるわ。ム、酒のニオイも……



おい、そこに寝てるヤツっ！」
タバコの煙でさっきまでわかんなかったけど、オトシマエの指さした方向に、たしかに一升ビンをかかえた男が丸くなってイビキをかいている。
「ん……オレのことかァ？」
ノロノロと男が起きあがった。
「アタイのクラスに編入してきた安田じゃねえか？」
オトシマエに名前を呼ばれて、安田というズングリした男がうす目をあけた。すり切れたり汚れたりしてるけど、いちおう野球のユニフォームらしいものを着ている。ただ、学校名は×印にマジックで消され、背番号はムシリとられた跡が残っている。
「乙島ァ、おいら、ひでえ学校に流れてきちまったよォ。野球しか能がねえのに、野球部がねえ。弓道部とかテニス部にも行ってみたが、相手にしてくんねえんだ。後生（ごしょう）だから、ここに置いてくれえ……」
安田はオイオイと泣きだし、しゃくりあげながら一升ビンをあおった。
「ったく、あきれた連中だ。相手にされなくてトーゼンだぜ。ここだって難民キャンプじゃねえんだ。ゴロゴロしてんならよそへ行け。さあ、どいつもこいつも出てくんだっ！」
オトシマエは、安田の腕をとると、ムリヤリ立ちあがらせた。
「出ていくのはキミのほうだぞ。乙島」
背後でドアが開いたと思ったら、いきなりそのことばが発された。
「なに？」
オトシマエがすばやくふりむいた。
「も、森崎……」
オトシマエがつぶやくように言った。戸口に現れたのは森崎教頭だった。
「乙島、キミの常識はずれのシゴキで、空手部は休部同然だというじゃないか。今日かぎり空手部は解散して、部室を明けわたしもらう、いいな？」
メタルフレームのメガネの奥で、教頭の目がキラリと光った。
「クッ……で、でも、新規則の適用は来週からのはずですが……」
「そんなことを言っても、もう土曜日の放課後だぞ。新規則の10人、キミを抜けてもあと９人、どうやって集めるつもりだね。ええ？　乱暴な格闘競技などやめて、ほら、そうやって女らしい格好で男の目を楽しませるほうが向いてるようじゃないか。フッフッフ」
教頭は、いやらしい目つきで、レオタード姿のオトシマエをなめまわすようにジロジロ見た。オトシマエはタオルを胸の前にひきよせ、無念そうにくちびるをかみしめた。
「わ、わたしだって空手部員ですっ！」
わたしはたえきれずに声をあげた。
「オレだって入部するとこなんだ！」
若松クンがわたしにつづいた。
「ほう、では、そちらのふぞろいな３人組も新入部員かな。どうやら編入の基準が少々あまくて、ろくなのが入学してこなかったようだ。しかし、それでもやっと６人か。しかも、全員、飲酒と喫煙で停学処分だな」
「そんな、ひどいワ！」
わたしは涙声になっていた。
「乙島、キミの出かたしだいで、酒とタバコのほうはなんとか目をつぶってやらんでもないがな……」
「どういうことだ？」
「来週といわず、今すぐ部室を明けわたし、空手部を解散するのだ。キミのように全国的に名の通った選手を競技から遠ざけるのは残念だが、本校の方針は、女性はあくまで良妻賢母教育、格闘技は男のもの、ということだからな。空手部が出たあとには、ちゃんとふさわしい後釜が用意してある」
「アトガマ？」
「そう、キミは女子空手日本一だそうだが、しょせん女同士の力くらべ、男のものの数じゃない。ひと目みれば実力の違いを認めることだろう。オイ、入りたまえっ！」
教頭がドアのむこうに呼びかけると、ドアがゆっくりと開き、頭がつかえないように巨体を折りながら、ひとりの男が入ってきた。巨漢の大杉より、背たけも体格もかるくひとまわり以上大きい。部屋が急にせまくなったような感じがした。オトシマエでさえ、思わず一歩あとずさった。
「紹介しよう。事情があってこのところ公式戦には出ていないが、高一で全日本柔道選手権に出場という最年少記録をもつ、水谷薫（かおる）くんだ！」
「えっ、あの“神童”ってうたわれた水谷かよ！」
「か、怪物だよ。こりゃ……」
松岡と安田が思わずつぶやいた。

「なに、みずたに?」

その声は、わたしたちの頭上から聞こえてきた。

OTOSHI MAE

これが「敵」の作戦か――？ 空手部がつぶされちまう！



「よう、ひさしぶりだな」
　部屋の奥に天井近くまで積みあげてあるタタミの上に、制服をラフに着くずした男が起きあがった。
「忘れたのか？　ピカピカの一年生で入学した高校で、最初にケンカした相手をよ」
　そう言うと、男はタタミの山からとびおりた。手には木刀が握られている。
「いせ……」
　水谷がくぐもった声でつぶやいた。
「そう、伊勢だ。昔の親友に会ったというのに、えらく無愛想じゃないか。それとも、迷惑な場面で登場しちまったかな？」
「キミも空手部の者か？」
　無視された森崎が、ムッとした表情で言った。
「いいや、ぼくは、空手をやろうなんて気はこれっぽっちもないよ。だが、さっきから聞いてると、どうもおもしろい雲行きになってきた。情況によっちゃ、籍くらい置いてやってもいい」
「キミが加わったところで、べつだん情況は変わらん。水谷くんのほかにも外にインターハイ入賞級の実力者をずらりとひかえさせてあるのだ。さあ、みんな出ていってくれ！」
　くそっ、これが昨夜あの山中の廃屋で男たちの言っていた『より積極的な作戦』というヤツなのか。アタイと姫の拠点になりそうなところをつぶしていく気なんだ。そして、おそらくそのあとを柔道部というような名前をかりた『私兵』で埋めつくしていくのだろう……どうすればいいのか？
「ちょい待った。なあ、水谷。おまえ、校則とか学校の方針なんてものの権威をカサにきて、こんな女がやっと持ちこたえているクラブを乗っとって、それで平気なのかよ？」
　伊勢が中央に進みでて、水谷の前に立ちはだかって言った。
「ム……」
「おまえが昔っから、“権威”ってものに弱かったのはよく知ってる。最年少で出場した全日本選手権で順当にいけば三回戦くらいまで行けたはずなのに、一回戦であっさり負けちまった。なにしろ相手はみな、大学だとか団体の名誉とかメンツがあるからな。高校の、それも一年生に負けるわけにゃいかないから必死でかかってきただろうさ。だが、近くで見てたぼくにはわかったさ。おまえ八百長やったんだろ？」
「なにっ……」
　水谷の顔色が変わった。
「相手から負けてくれって頼まれたんだろって言ってんのさ。八百長をやって気がとがめたおまえは、学校も転校し、大会に出るのもずっとひかえてきた。なのに、この聖エルザに来て、いきなり主将としてやってく気になったのは、どういう風の吹きまわしだい？」
「それは……」
「まさか大金でも積まれたんじゃないだろうな？」
「ば、ばかなことを言うな！　水谷くんは、学園の誠意ある説得によって復帰する気になってくれたのだ」
　森崎があわてて口をはさんだ。
「そうか、じゃ、おまえにはうしろ暗いところはないわけだな。だったら、乙島と勝負しろよ。この女に勝って、正々堂々と自分の価値を証明しろ。そうすりゃだれでも納得するぜ。なあ、どうだ、乙島？」
　アタイはどう返答していいか迷った。同じ武道をやってる者として、水谷の名前はよく知ってる。ケガをしたとも聞かないのに、大会に出ないのが不可解だった。伊勢の言うとおりなら、実力でも体力でも数段むこうが上だ。アタイが負ければ、空手部はウムを言わさず廃部……。だが、このとてつもない相手を勝負にひきずりこんで、万が一にでも勝利をおさめれば、空手部を公明正大に続けていけるかもしれないのだ……。
「乙島は中学で全日本にいどんで、しかも王座をとったんだ。まさかおじ気づきはしまい。高一で全日本に出たおまえと、おもしろい取りあわせじゃな

MIHO 4

一難、また一難。オトシマエがあぶないのに、こんどは……

永遠にも感じられるくらいの数秒が、空手部室の中を流れて去った。

「中庭に出ろ……すぐに終わるだろう」

それだけをひとり言のようにつぶやくと、水谷はわたしたちに背をむけ、入ってきたときと同じように、巨体を折りまげてドアから出ていった。

「オトシマエ……」

わたしはオトシマエを見あげた。こころなしか唇が青ざめて見えた。

「このことを、すぐ姫に……」

わたしにしか聞こえない声でそう言うと、オトシマエは背をまっすぐにのばして、更衣室のほうにひとりきりで行ってしまった。

わたしはザワザワと中庭にむかう一行からはずれ、いちもくさんに『開かずの部屋』をめざして駆けだした。

（オトシマエが勝ってくれなくちゃ、空手部がつぶされちゃう……。でも、あんな怪物に勝てるんだろうか？……いいえ、勝ち負けなんかの問題じゃない。オトシマエが無事でいられるかどうかだわ……）

姫ならなんとかうまく切りぬける方法を考えてくれるはず——それだけを念じて、わたしは鐘楼(しょうろう)の長いラセン階段を駆けのぼった。

が、『開かずの部屋』に姫の姿はなかった。チクリンもコックリさんもいない。

（どうしよう……あ、パソコン同好会！ きっとあそこにちがいない）

ふたたび重い木の扉に手をかけたとき、ふと足元に一枚の紙片が落ちていることに気がついた。なにやら文字が書きつけてあるが、その本文らしいものの上に、ちょっとはなして書いてある一行を見て、わたしの目はクギづけになってしまった。

そこにはこうあった——

「M・Oへ、次は、おまえの番だ！」

M・O、ミホ・オリクラ……ヨーロッパで両親と生活してた頃は、すっかりおなじみになっていたわたしのイニシャル！

（こ、これは、わたしあての脅迫状！ それも、聖エルザでいちばん安全なはずの『開かずの部屋』にこれが！）

数分後にせまっているオトシマエの危機、それにくわえて、こんどは脅迫状……わたしは、いまにも背後から敵の魔の手がのびてくるかもしれないということも忘れ、フラフラとラセン階段をおりていった。

to be continued



いか？ 実は、ぼくが乙島とやるつもりで忍びこんでたんだが、おまえにゆずるよ。もちろん、勝ったほうにあらためて挑戦するがね」

伊勢は、アタイと水谷を値ぶみするように、かわるがわる視線を走らせた。

「……よし、アタイは戦う。そのかわり、勝ったら空手部の廃止はナシだ」

アタイは、水谷の目をまっすぐ見すえて言った。

「そ、そんな勝手なことは許さんぞっ。学園の規則は規則だ！」

森崎がヒステリックにわめいた。

「10人くらい、なんとか集めてみせる」

アタイは、目もくれずに言った。

「おもしれえっ。乙島が勝ったら、おれは空手部に入ってやるぜ！」

大杉が興奮ぎみの声でそう言った。

「おれもだ！」

「おいらもっ。酒をぷっつりやめて、毎日ちゃんと練習するよ！」

松岡と安田がたて続けにわめいた。

「わかった。勝負を認めよう。どうせ、水谷くんの勝ちにきまってるがな。そのほうが後くされがない。やってくれるな、水谷くん」

森崎が水谷の腕をたたいた。全員の目が、いまや水谷一人に注がれていた。

Crusaders Report

ハ〜イ、チクリンでーす♡　なんかひさびさの登場ってカンジ。だって、最初ンとこで滝沢にさんざんバカにされたっきり、姫の悩みごとをチョッピリ聞いてあげたけど、あとはずぇーんぜん出番がないんだもの……。でも今回は、ミホ・姫・オトシマエのお悩みシリーズ、いっつもハッピーな（べつにノーテンキって意味じゃないわヨ！）あたしとしては、あきらめてあげることにしよう♡　新登場キャラもワンサカあったことだしネ。

さて、大推理のお時間よ。今回も、ぬわんと滝沢ネタ！

姫とコックリさんが調べてきたところによると、滝沢が姿を消したのは、フッカイ穴なんだって。だから、問題は、

穴の底まで、どうやって無事におりたのか、でーす。

モチ、ただ「とびおりた」じゃ正解にしませんよ〜ダ。

白雪和子

初のレポーター役で緊張してますけど、責任もってレポートします。え、コックリさんに何をされたかレポートしろですって？　し、知りません。彼に勝手にお聞きになって！

ハイ、報告。まず、穴の中の様子ですが、私の知っているほかの抜け穴とちがい壁が補強してなくて、モロい土がむき出し、しかも両側は1m以上はなれているから、そこに手や足をかけておりることはできません。穴の底には棒きれが一本とガラスびんのかけらが散らばっていました。コックリさんはコーラの小びんのカケラだと言っていますが、私はコーラを飲んだことがありません。底からのびる横穴については、今回は関係ありませんのではぶかせていただきます。以上。（あ、そっけなさすぎたかしら……）



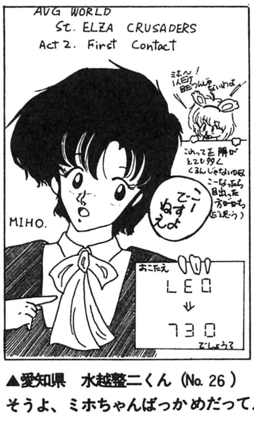
CRUSADERS DIARY

ハーイ、またまた登場のチクリンでーす♡　えーと、まずは前回のおわびから。隊員ナンバーの12がふたつありました。山田くんは本当は14番なのでよろしくね。13番はどうしたのかって。そりゃもう縁起が悪いから欠番ですよ。トーゼンでしょ♡　それからもう1か所失敗したんだけどわかったかな。ハガキへいきます。

正解は、730。あーなんて簡単なんだ。何も解説する必要なんかないなこりゃ。（千葉県 植草将長 隊員No.19）

5分程で解けました。（当たってるかはわからないけど）答えは7・3・0です。（山梨県 泉川秀幸 隊員No.20）

Ⓒ今回のハガキは、こんなの簡単だったよーってハガキがとっても多かったのです。でもこんな人たちもいたんですよ。



▲愛知県　水越整二くん（No. 26）
そうよ、ミホちゃんばっかめだって！



▲大阪府　河本浩幸くん（No. 27）
滝沢礼子はこんなにカワイクないっ

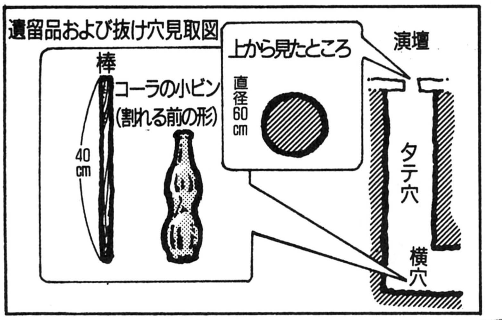
ジャングル大帝のレオはライオン。つまりししです。おひつじ座から数えて、星座で言えば5番目。そしてしし（4×4）＝16で5・1・6となり、▼印が下についているので数字がさかさになって、6が9になります。だから答えは5・1・9だと思います。（兵庫県 笹田寛 隊員No.21）

レオ、レオ、パンジャの子
　0　　8　　5
はな歌はこんな意味。だから答えは、0・8・5。（三重県 宮崎和也 隊員No.22）

Ⓒまあハガキを送ってくれた大多数の人は正解だったけど、このふたりのように駄ジャレで答えを出してくれるなんて、あたし笑っちゃいました。これからもこんな変な答えを送ってくださいネ♡



▲愛知県　石川輝くん（No.28）
ミホちゃんばっかりかわいく描いて、あたしたちに不満あるの？



小栗まなみ

出番をふやせって言ったら、こんな役。あ〜あ、ブツブツ。

演壇の床にあいてた穴の口はね、直径60cmの円形で、キッチリしたフタがついてんの。フタは穴から1mくらいはなれた場所に置いてあったわ。

滝沢は消えたときスカートは着てたから、ベルト、スカーフ、ブレザー、ブラウス、ベストといったロープのかわりに体をささえられそうなものをむすびあわせてみたけど、なんとか3.5mの長さにはできそう。その先端にぶらさがれば身長の分プラスされるから、穴の底まで3m弱ってとこかな。それくらいならケガせずにとびおりられるわね。ったく、悪運の強い女ねっ！

そいから底に落ちてた木の棒は長さ40cm。体重のいちばん軽いあたしがぶらさがっても折れそうで、次に軽いミホちゃんではカンタンに折れちゃったわ。ちなみに滝沢の体重はミホちゃより4kg重くて47kgなんですって。

旧講堂の近くってひと気がないから、あたしもよくあそこでオヤツを食べてんの。コーラのびんは、逃げる途中その辺でひろったにちがいないワ。

宇奈月京平

ぼくは、調査隊助手、およびカメラマン、および隊長のガードマンとしての責任をまっとうしただけです。あれは冗談ですよ、ジョーダン。

報告、報告。えーと、穴の底のコーラのびんだけど、割れ口はほこりがついていず、やっぱり昨夜割れたものと思われます。巻き尺ではかったところでは、穴の深さは演壇の床から約8m。もちろん、そのままとびおりれば、足を骨折する高さです。滝沢礼子は上半身裸だったから(チクショー、近くで見たかった！)、当然脱いだものをつなぎあわせてロープの代用にしたはずですが、演壇の上にも穴の中にも、結びつけられるような場所はありませんでした。(つけ加えとくと、ぼくが滝沢礼子を美術部室でメンミツに調べたときは、穴のふちにひっかけるカギになるようなものは持ってませんでした)

I LOVE MIHO。なんともいえない普通の子のかわいさと、守ってあげたいような気の弱さが魅力。いっ、いかん。ハードボイルドな私が女に目がくらむとは……。(東京都 ハンフリー・ボガード2世　隊員No.23)

やっぱりミホちゃんかわいい。ACT1でも2でもスケベな目にあうし。ファンになりますよー!! ミホちゃん。(大阪府　小森賢二　隊員No.24)

好きなキャラはもち、織倉美保チャンですね。同い齢だし、自分では思ってないらしいけど絶対カワユイ。性格もイイし、けんきょだし、申し分ない。(神奈川県 Dragon Hunter"D"隊員No.25)



▲北海道　金田貴彦くん(No. 29)やった♡見て見て。あたしのことカワイイって。キャハッ♡

©ウーっ。なんなのこれ！　ミホちゃんばっかし。こうなったらしかたがないわ。わたしとミホちゃんとどちらが人気あるか勝負しましょう。今度からハガキに、クルセイダーズの誰が1番好きか、書いて送ってネ♡　みんな、お願いよ♡



▲北海道　谷口治くん(No. 30)と喜んでいたら、またミホちゃんへのファンレター。決着つけなきゃ！



解答の募集。ということで、今回の問題は「穴の底まで、どうやって無事におりたのか」です。今回も気がつけば、わりと簡単でしょう。

正解者には、5名に夏にピッタリコンプティーク特製Tシャツをお送りしますので、ふるってご解答ください。メ切りは7月7日必着です。

また、この「クルセイダーズ・ダイアリー」では、みなさまから送られてきた感想、イラストなどを載せていくのでよろしくお願いします。できるだけ優先的にTシャツをさしあげますよ。それから「クルセイダーズの誰が1番好きかコンテスト」というのを始めますので、ハガキのどこかに、1番好きなクルセイダーズの名前を書いてください。

ハガキの送り先は、〒102　東京都千代田区九段南4-7-16市ケ谷(セント)KTビル4Fコンプティーク編集部「聖エルザ・クルセイダーズACT4We Are The Crusaders」係まで。住所が変わりましたよ。

ドクター四谷のシミュレーション研究所
SLG WORLD

OPERATION SIX

アート・オブ・ウォー



初夏を迎え、「クーラーがほしーよー」という助手を横目でながめつつ、SLG研究所家元ドクター四谷が、88版も発売されたSLGのニューウェーブ『アート・オブ・ウォー』のシナリオをまたまた徹底解剖(かいぼう)するけんね。ヨロシク！

『アート・オブ・ウォー』がどんなゲームかは、もうわかってくれたと思う。そこで今回はもっと突っこんで、11あるシナリオをすべてやっていくことにドクターは決一めた。といっても、残念ながらシナリオ全部を載せるとなると、マップだけでスペースがいっぱいになって、内容がほとんど書けなくなってしまう。これはこまった。そこで月刊誌で続けて3回も同じネタは御法度(ごはっと)とは思ったが、前半、後半と分けて紹介することにした。88版も発売されることだし、後半ではそのへんもフォローする予定だからおゆるしを。

今月取り上げるのは、プレーしてみて初級から中級者向けだなあと感じたもの5編だ。勝てない人はこのあたりからやってみるのがいいんじゃないかな。というのもプレーしてみてよくわかったけど、バランスがよくとれたシナリオは少ないのね。ゲームの内容がほかのSLG とちがい、シンプルなだけに、プレーするほうとしても純粋に作戦を、思考を、そして流れを楽しみたかったけど、ほとんどのシナリオがちょこまかちょこまか命令を出していかないと負けてしまうんだ。

まあリアルタイムという性質上しょうがないんだろうけど、ちょっと気にかかった。だから正直いっておもしろいシナリオは少ないけど、この5編でそのへんに慣れておいてから、残りの状況がややっこしいやつに挑戦しよう、というわけなのだ。



●ブローダーバンドジャパン ☎03-341-1131／PC9801シリーズ／PC8801SRシリーズ（8800円）

FORMATION

このテクだけはぜひ押さえたい

リアルタイムだからといって、指先だけじゃ孫子には勝てないぜ。やっぱりここは作戦を練って、人間さまの頭のよさをコンピュータにわからせてやりなさい。

このゲームの勝利条件は、「旗をすべて味方のものにすること」か、「すべての敵を倒すこと」だ。シナリオによっては戦闘を避け、旗をねらうしか方法がないのもあるが、基本的には戦闘で勝たなければ、旗を手に入れるのはむずかしい。しかし、どのシナリオでもだいたい人間側がハンディをおっている。兵士数や初めの位置などはくやしいことにコンピュータ側がいいのだ。でもそこは、ずるーい代表ホモ・サピエンス。おつむを使ってみよう。

ゲームを始める前にやっておきたいのは、自分の部隊と城塞(じょうさい)、村落の位置、それにどのタイプの兵士がどれだけいるかという内容の確認。それもしないでいきなりゲームを始めると、不利な態勢で戦闘になったりするぞ。もちろん条件によっては、山岳や河川、橋もチェックすること。というわけで、マップをすべて注釈つきで載せておくから、よーく頭に入れておくように。ここまでやったらゲームスタートだ。

いざ始めたら、素早く＋マークを動かして、フォーメーションを確認しよう。へたすると弓兵が前、騎兵が後ろにいるなんて、とんでもないこともあるからね。下の表を参考にしてね。

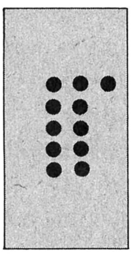
そして次は部隊の移動だ。あらかじめたてておいた作戦にそって、それぞれの部隊の移動先を決めていく。このあいだにも敵はどんどん動いているから、ここまではテキパキとむだなく行いたい。

戦闘では敵兵士のタイプに気をつけ、有利な組み合わせになるように部隊をぶつけていこう。敵よりもコンディションをよくして戦うことも大事だ。戦闘になりそうだと思ったら、移動を途中でやめ、休んで敵を待ち、相手が行軍して疲れたところで戦闘に入るのも手だ。また城塞は弓兵やバーバリアンで守ろう。敵の弓兵が近づいてきたらバーバリアンを出して、先にたたいてしまえれば最高だ。敵は弓兵がいなくても城塞に攻撃をしかけてくるけど、すぐに撤退してコンディションを落としていくから、いいかげん落ちたところを攻撃するのだ。



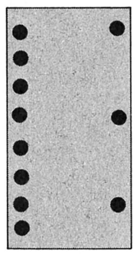
9つのフォーメーションを使い分けろ！

Phalanx



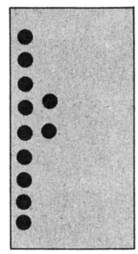
古代ギリシャ、ローマ時代によく使われた密集隊形。中央に何列かになって並び、前進していく。敵が騎士、バーバリアンだけのときにはいいが、弓兵が混じっているときはダメだ。純白兵戦向き。

Legion



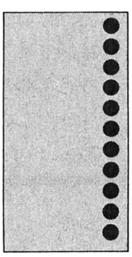
前後２列に分かれた隊形。弓兵と騎士などが半々のとき弓兵が後列になる。前列を突入させ、そのあと残りの敵を弓で倒すという戦法がとれる。敵が弓兵だけのときにはなかなか有効だと思うが。

Forward



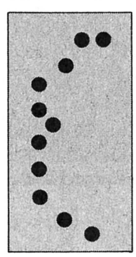
最前列に兵士を集めた隊形。敵に弓兵が多く、こちらにいないときには、戦闘と同時に素早く白兵戦ができるのできわめて有効だ。ただ撤退となると苦しいのは、しかたがないだろう。

Rear



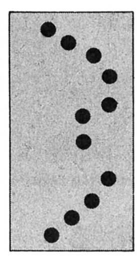
遠距離戦を得意とする弓兵のための隊形だ。これなら敵と離れているから、近づくあいだに大きな損害をあたえることができる。撤退も素早くできるから、戦闘をしたくないときにも使える。

C



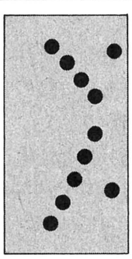
Wingの逆のパターンなので、弓兵が中央部にいることになる。これだと誤って味方を射ることはないが、もろに敵の攻撃を受けてしまうのが欠点だ。タイミングをみはからって後ろに下げたい。

Wave



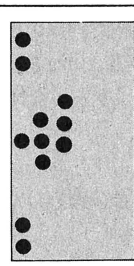
Wingとほとんど変わらない。こちらのほうが、やや前に配置されるぐらいだ。なぜこんな隊形がふたつもあるのか不思議だね？

Wing



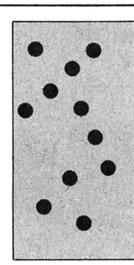
やや後方に「逆くの字型」に展開するので、弓兵が多くてバーバリアンなどが少ない部隊に向いている。敵が近づいてきたら、弓兵を下げて中央の兵士を前進させせよう。タイミングがむずかしい？

Wedge



くさび型Phalanxだ。中央の兵士を中心に、左右の兵士がその援護にまわる。弓兵がいれば左右に配置されるので、これも味方を射ることは少ない。ふつうPhalanxより前方に位置する。

Rumble



バラバラな隊形といっていい。ほかとくらべても大きな利点が見つからないので、あまりおすすめはできない。どうせならほんとうにランダムにすればいいのにね。

イラスト／盛本康成

MAP

各シナリオはこう攻めるのが正解

そりゃいろいろな勝ちかたがあるってのはわかるけど、ここはだまされたと思ってやってみな。ドクター四谷の検証ずみシナリオ攻略法をここに公開！

神々の争い

神々の天の宮殿にいた軍神・マルスと、災難の神・ロキが、日々の退屈しのぎに森をつくりそこに村落を置いて、ここを通りぬけるゲームを考えた。そして選ばれたのは孫子とあなたというわけだ。
味方は弓兵と騎士、敵はバーバリアンと弓兵という最小人数のシナリオ。初心者はこのシナリオからやれば、ゲームがよくわかるだろう。時間もかからない。
もし勝てないときは、「森林は浅い」にすればいいだろう。



こちらには騎士がいるから、スピードは敵より遅くなる。まっすぐ旗に向かい動いていっても、あと少しで負けてしまうのはあたりまえ。ここは兵力を分け、どちらかを敵の妨害に向わせ、戦闘をして足留めさせ、そのあいだにもう一方が旗をめざせばだしぬける。問題は、だれが妨害に行くかだ。弓兵を向わせたときは、足が速いから手前で敵をひっかけることができる。戦闘になったらズームにして、遠くから弓を放ちすぐ撤退する。これをひたすら繰り返す。敵のどちらかでも倒せたらしめたもの。とにかくしつこくつきまとっていれば、らくらく騎士が旗を取ってくれるだろう。

逆に騎士を向かわせたときを考えてみよう。強行軍で行かせても、マップの中ほどで敵と当たるだろうから、もうそのときはズームはしないでひたすら弓兵を走らせる。味方がうまく時間をかせいでくれたときは、途中の村落で休んでコンディションを整えよう。そうすればスピードも回復する。

どちらを向かわせるにしても、ゲームが始まったらすぐディタッチすること。それと行軍のスピードはふたりとも強行軍でいこう。休まないと後半はコンディションが最低まで下がるけど、このシナリオでは戦闘は関係ないから気にしない。とにかくスピードが命。森にしたって、短いところなら深くても強行突破だ。とくに旗の前にある森はもうぜったい通りぬけたい。わざわざ遠まわりするより早いはず。

いろいろな相手とやってみたけど、孫子とジェロニモは強い。このふたりのスピードはすごいね。



呼ばれて飛び出てジャジャジャジャーンのアキバレポート。秋葉原助手は今日も「戦争は芸術だ。コンピュータに顔があって何が悪い」などと岡本太郎のまねをしながらゲームをするのであった。

四谷　結局「呉と楚の戦い」シナリオは負けちゃったね。

秋葉原　えぃえぃうるさいわい。博士だって先月は、締め切りに3日も遅れて怒られたくせに。

四谷　(グサッ)それをつかれると、イ、イタイ。けどそれと負けたのとどこが関係あるんでしゅか？

秋葉原　閑話休題、日々是休日なんてね、ことをいーながらゲーム開始。今回は、基本にもどって、「軍旗争奪戦」

逃げ足の速い斥候

あなたは斥候で、敵兵士は100人もいる。会戦の勝敗を決する重要な手紙をもって、敵につかまらずにだれよりも速く城塞に行かなくてはならない。
これを読んでわかったけど、あの城塞って味方のだったんだね、知らなかった。でもだれもいないみたいだけどなぁ？　これも競争シナリオのひとつだけど、なかなか高度なテクと根気が必要だよ。
アテナのほかはなかなか勝てなかった。撤退をうまく使うといいよ。どういしてもだめな人は「山岳地帯は高いが安全」にしてやればいい。

マップを見てみよう。南東のはしにいるのが味方で、あとはすべて敵だ。それにひとりだから「神々の争い」のような陽動(ようどう)作戦は使えない。旗は北の城塞と山脈の向こうに１本ずつで、敵のほうが近い。どう見たってこちらに勝ち目はないみたいだけど、プレーしてみると、そうでもないことがすぐわかるだろう。

敵の兵士数はたしかに多いけど、ほとんどがコンディションが悪い。だから少し動きまわれば、すぐに疲れてしまうわけだ。とくに森の中などで、それが激しいはず。旗にしたって味方の旗は山脈の向こう側にあるから、すぐに取られる心配はない。高くて危険な山岳を動けば、それだけスピードが落ちるからね。

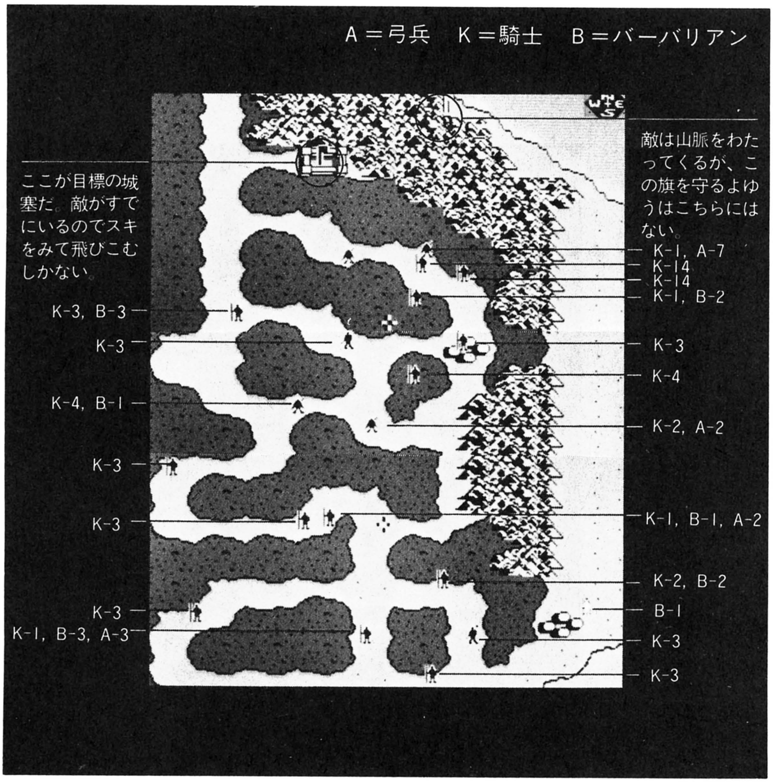
まず何はなくとも目の前の村落で食料を補給しよう。とにかくこれは絶対条件。腹ぺこじゃ何もできない。

このあととる作戦はふたつある。

村落にいると、近くの敵が寄ってくるから、なるたけ敵をひきつけ森の中にでも誘いこんでおいて、いきなり山脈の南を通り、西側に入りこむ。そのあとは、敵に会わないように少しずつ行軍していく。城塞に近づいたらまた敵の部隊をひきつけるように動き、城塞から敵をおびきだす。あとはころあいをみはからってダッシュ、城塞に飛びこむ。これがひとつ。

村落から一直線に北に行軍し、山脈の切れ目までまず行く。そしてようすを見つつ、西側に山脈づたいに入りこみ、森の中を城塞に向かって少しずつ進む。敵が追ってくるだろうけど、つかまったらズームにしてすぐに撤退する。あとはタイミングを見て、やはり城塞に飛びこむ。

どちらかというと初めの戦法はじっくり型、あとのほうはタイミング型。どちらにしても途中の村落での補給はみこめないので、最初の補給は忘れないこと。敵が来たらすぐ逃げること。これは鉄則だ。





にして、相手はだれかというとこれなら勝てるアテナにしよーっと。

四谷　ふーん、基本にもどるってのはいいね。えらいえらい。

秋葉原　なんかずいぶんかたまっているな。まずは行軍だ。えーとこれはこの敵に、これはこの敵に向かわせよう。こっちの騎士は北にいる敵にと……。

四谷　だめだめ、アキちゃん。これは戦闘をやっちゃいけないシナリオなんだ。もう血の気が多いんだから。

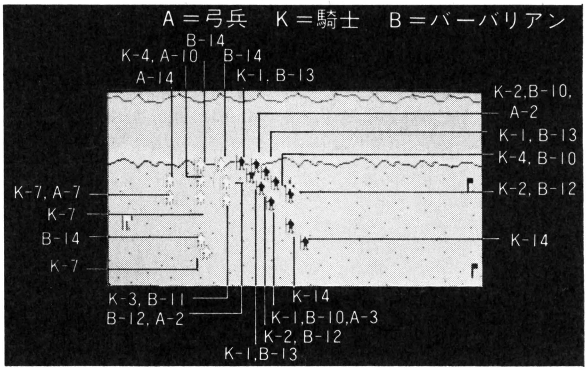
と、いってるあいだに秋葉原助手の部隊はどんどん戦闘をやって、勝つには勝ったが、ぜんぜん先に進めない。

秋葉原　んなことといったって、戦闘をしないでなにが『アート・オブ・ウォー』だ！　ちきしょう旗を取られちゃうよー。

四谷　だから、勝利条件を思い出しなさい。「旗をすべて取るか敵をすべて倒すこと」ってあるでしょ。このゲームはそのふたつの要素をもっていることを頭に入れとかないとだめ。旗ばかりめざしてもだめだけど、戦闘ばかりやっても意味がないんよ、アキちゃん。

ファルサロスの戦い

ローマの内戦のひとつで、BC48年にあった、ジュリアスシーザーとポンペイウスの会戦だ。シーザーは歩兵軍団の数で劣っていたが、たくみな戦術で味方を勝利に導いた。はたしてその戦術とは……。
戦闘を学ぶならこのシナリオというかんじ。フォーメーションの意味や、兵士の得手、不得手がはっきり出るところがおもしろい。また敵のスキをつき、南から旗をねらいにまわりこむっていうのも悪くない作戦。地形がないぶんだけ時間もかからないし、ハデ。



このシナリオは、始まるとすぐ戦闘が起こるので、慣れないうちはたいていズルズルと戦って負けてしまう。しかし、出だしがほんとうは重要なのだ。

まず弓兵がポイントだ。敵は弓兵をほとんどもっていないから、これをうまく使って遠距離戦をする。始まったらまず、後方の弓兵がいる3部隊を南に下げてまん中を進んでくる敵部隊にそなえよう。このときフォーメーションを変えておくのを忘れないように。

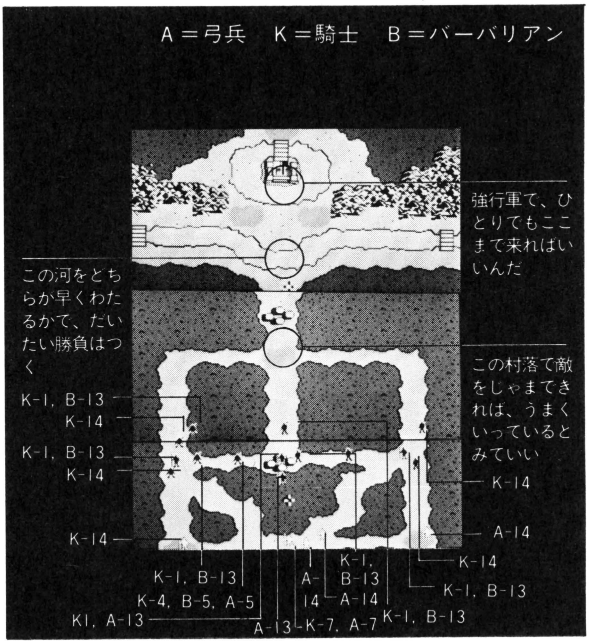
この操作を行っているあいだに、前方で戦闘が始まっているかもしれないが、それはムシ。南の2部隊、とくに騎士の部隊を北に上げて、弓兵の前に置く。まだ敵と戦闘になっていない部隊があれば、下げて守りにつけておく。これで旗の前に何重もの戦線がひけるわけだ。

敵は力ずくでどんどん押してくるから、あとはズームをして自分に有利な戦闘のときは積極的にやり、不利な組み合わせのときはなるべく早く撤退する。とくに弓兵は主力部隊だから、敵と接近戦になりそうになったら撤退をして温存する。そのあいだに敵は疲れ、兵士数が減ってるはずだから、そこを騎士などでたたく。

これをうまく繰り返せば、敵を全滅できるはずだ。

軍旗争奪戦

あなたは南部の森林地帯にひそみ敵の動きを監視していたが、あるとき王から伝令が来た。その手紙には『緊急事態発生！　盗賊が北のだれもいない城塞に白と黒の2本の軍旗を置いていってしまった。これが蒙古人たちの手にわたると、わが帝国は崩壊してしまう』とある。あなたは、ただちに北の城塞に向かわなくてはならない。
何度読んでもよくわからない設定だが、ここはそこに旗があるからということで、なっとくしよう。
初めはまったく勝てなかったが、コツをつかめばそうむずかしいシナリオじゃない。



スペースがないからカンタンにいうと、東にいる弓兵部隊か、西にいる騎士部隊のうちどちらかを強行軍させて、旗を取りに向かわせる。残りの部隊はひたすら敵をひきつける役にまわり、なんとか味方の部隊の突破口をつくるのだ。とくにまん中の部隊は北にまっすぐ上がり、村落をおびやかすよーに。

もし旗をめざした部隊に敵が近づいてきたら、ディタッチしてかたほうをその敵にまわし、残りで先に進むようにするといいだろう。



秋葉原　あーっ、まだ河をわたってもいないのに旗取られちゃった。

四谷　しょうがないな。教えてあげるとね、このシナリオはまずひとつかふたつの部隊を強行軍で旗に向かわせるの。それで残りはその援護にまわって、敵の妨害や突破口を開くために捨て石になってもらうわけ。そのために戦闘をするんだよ。倒すためじゃないの。

秋葉原　なんだそうなのか。しかしそう聞くと悲惨(ひさん)なシナリオだな。1部隊だけ生き残ればいいなんて。

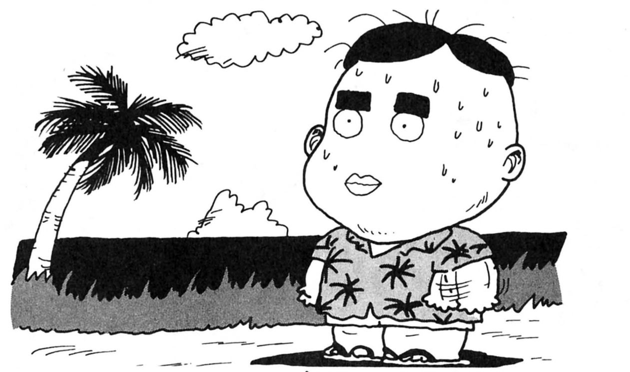
四谷　しかたないの。そうしないと勝てないんだから。旗を取るだけだからひとりだけでもいいんよ。

秋葉原　そうか戦闘で勝たなくてもいいんだ。再挑戦だ、こんどこそ姉ちゃんを負かしちゃるさかいなあ。

三つの島の物語

北の島はナポレオンに支配され、彼は南にも進軍してくるという。味方は兵士数で劣っているが、十分な休養のおかげで意気さかんだ。ナポレオンの強力な攻撃に、あなたは対抗できるだろうか。

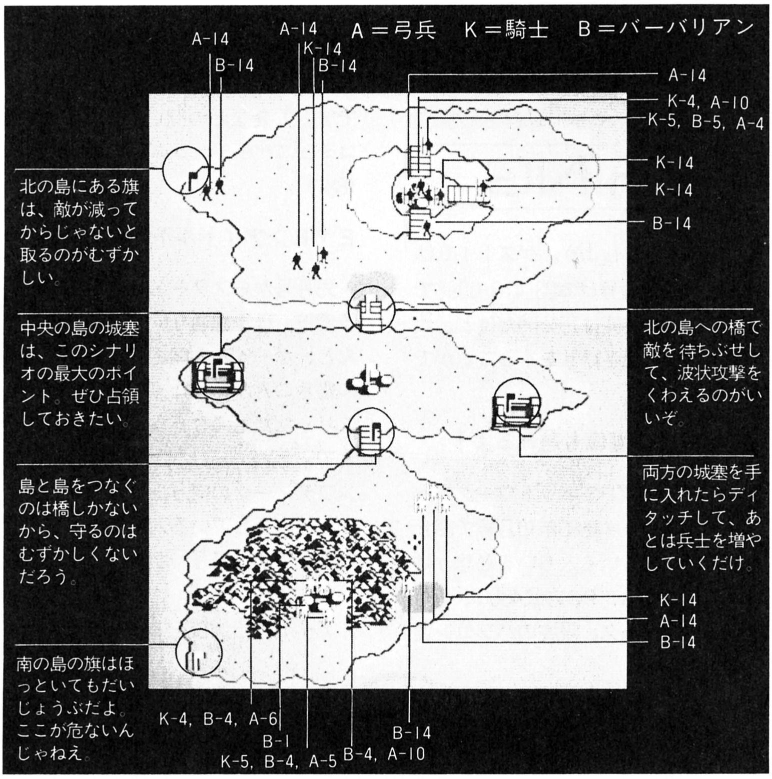
これも、なぜナポレオンがこんな島にいるかなんてことは考えない。動ける場所が限られているから、やりやすいシナリオのひとつだろう。それにしても南の村落にいる部隊は、なかなか援軍にかけつけてくれない。こないだも、おぼれてしまって、間に合わなかったんだ。



見てのとおり3つの島に分かれているため、まん中の島をどちらが占領するかが勝利の大きなポイントだ。島には城塞が東西にひとつずつ、その中間に村落がひとつあるが、なんといってもまず城塞のほうを占領したい。そのため、先頭にいる3部隊の動かしかたが重要になってくる。

まず弓兵を橋をわたったところでふたつに分け、それぞれの城塞に向かわせる。バーバリアンもやはり強行軍で村落を占領させる。残りの騎士ももちろんどちらかの城塞に向かわせる。これは敵の動きを見ながらやってもいい。この3部隊のすぐ南にいるバーバリアンも、急いで北に向かわせよう。

ここまでうまくいったら、あとは村落のバーバリアンを使って、城塞に向かう敵の弓兵部隊を攻撃させる。結果的にはこの村落は敵のものになるが、城塞さえ守れればよし。とにかくあとは両方の城塞で兵士数を増やして、敵が疲れてコンディションが悪くなったとき、イッキに攻撃をしかけて全滅させればいい。



ここんとこヨロシク！

特別講座はお休み。でもＳＬＧ研究所では、ひきつづき読者からのホットな情報を大、大、大募集しておりますけん、みんな自分の失敗談などなんでもいいからどんどん聞かせてくれー。〒住所、氏名、年齢、使用機種、これからとりあげてほしいゲームを書いて、☟のところまでよろしく。

送り先　〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷ＫＴビル4階 コンプティーク編集部「シミュレーション研究所」係

四谷　ほんとにおまえはどこの生れだっちゅうの。

こんどは、なかなかうまくやる秋葉原助手。アテナもなかなか苦戦だ。おたがいに河をわたったが……。

秋葉原　なかなかヤルな。でもここは教わったとおりディタッチしてと。

四谷　わかってきたじゃない。

秋葉原　あたぼうよ江戸っ子でぃ。そら戦闘だ、ズームアップでぃ。

四谷　あーだめだめ。ほっとけばいいんだよ、最後なんだから。

秋葉原　こっちはよしと、おおっ、なんだ。さっきまで敵はここにいたのに動いてるぞ。こっちはまだ止まったまんまなのに。ひえー。

四谷　もう、せめて先に行軍の命令をしてからズームすればいいのに。ズームしているあいだにも時間は進んじゃうんだ。気をつけないとこっちが命令をだすぶんだけロスしゃうんだ。

秋葉原　早くいえよな、もう。ちきしょう、あと少しなのに、タッチの差で負けちまった。トホホいつになったら勝てるんだよ。来月こそ勝つぞ！

ボクたちパソコン通信坊

Networkers' Talk



ハーイ、みんな元気にパソコン通信してる？ なんていきなり石器時代のフレーズで呼びかけてしまった。最近、編集部でもパソコン通信が大流行。みんなからのメールもちゃんと読んでますよ!!

BOARD WATCHING

ＶＢＮ＞音楽通集合!!

VBNというには、Voice Bank Net Workの略で、ヤマハの渋谷ミュージカルショップが運営しているBBSです。実は、このネットワークの存在を教えてくれたのは、本誌の「ゲーム目安箱」でおなじみの“暴れん坊美潮”さんなのです。彼女も最近、すっかりパソコン通信にはまりこんでいて、電話代がウン万円になってしまった、と嘆いておりました。そういえば「コンプティークの原稿料なんて電話代に消えてしまったわよ」と言ってましたっけ。

さて、このVBNはいったいどんなネットワークなのかというと、ひとこと、元気がいい、なのです。とにかく、書きこみが多くて、積極的にパソコン通信をしている（ROMの人はあまりいないみたい）のです。ヤマハのネットワークらしく、音楽が好きな人がたくさんいるみたいです。会員数は約1200名くらいです。

メニューは、システムツール、ブレティンボード、電子メール、チャット、インフォメーションの5つ。シスオペとチャットができるので、ぜひ一度アクセスしてみましょう。ゲストＩＤはGUEST、電話番号は☎03-476-0096です。アクセス時間は15分間だけど、オンラインで入会手続きをすることができます。

ＮＴＴＰＣ＞画像も送れるよ！

みんな「NTTPCネットワーク」って知ってる？　本誌86年10月号で紹介したので知っている人もいると思うけど、これはJUST-PC方式4800ボー対応のネットワーク。現在のパソコン通信の主流は1200ボー。

2400ボーがやっと出始めたくらいだから、この4800ボーの通信速度の威力はだいたい想像がつくよね。これまでの無手順と違って、有手順による通信なので、文字化けはほとんどないよ。■こんな形のとうふがなくなるとちょっとさびしい気もするけど、文字化けはやっぱりネットワーカーの敵なのです。

NTTPCのサービス内容は電子メール、電子掲示板、ゲートウェイの3つ。メール機能やデータベースとの接続など、ここまでは他ネットワークとあまり変わったところはないけれど、きわめつけの特徴は画像を送れるということ。文字だけのこれまでのネットワークと比べて、カラフルでいっそう見やすいものになっています。ただし、そのぶんちょっとばかり値段が高いようです。入会などの問い合せはNTTPCコミュニケーションズへ（☎03-432-1881）

ＥＹＥ＞アイドル予備校大人気

先月号からスタートした「アイドル予備校」は予想通り(！)の大人気。なんと、ボードが公開される前に10通もの書きこみがあったっていうんだから、こりゃただものじゃないぞ。おかげさまで、EYENETの会員の間では、コンプティークの売り上げが急増。でも、立ち読みをしている人が意外に多かったようです。来月号からはちゃんと買いましょう。

アイドル予備校を知らない人のため



にひとこと。このコーナーは、デビュー前の女のコとパソコン通信でメッセージ交換しようというもの。もちろんパソコン通信では女のコの顔は見えないので、コンプティークの方で写真を見てもらおうというものなのです。パソコン通信と雑誌が連動した新企画ですよ、エヘン。

ほんとは、今月号はまた新しい女のコを紹介しようと思ったけど、池口智恵子ちゃんの人気が異常に高かったので、再登場となりました。「おニャン子



クラブ」を追いこすこと、それが「アイドル予備校」の目標です。EYENET会員のみなさん、智恵子ちゃんの応援よろしく！ EYENETの会員ではない人、ボードに書かれた智恵子ちゃんの生の声(?)を読みましょう。

入会などに関する問い合せは、〒162東京都新宿区河田町3-1フジテレビ第3別館、EYENET「コンプティーク／アイドル予備校」係へ。

MEGU＞ニュータイプのBBS

大阪にあるBBS「MEGU」にアクセスしてみました。

おっと、このBBSではなかなかすごいことをやっているではないか。なにかというと、今までになかったマルチホストという概念を取り入れた、複数のBBSが混在したシステムを運営中なのです。いくつかのBBS間を相互に行き来でき、しかも同じ電話番号でアクセスすることができます。ユーザーの負担を軽減しながら、パソコン通信でコミュニケーションを深めていこうというものです。また、ESCシーケンスによるカラー文字を積極的に使っています。実は、紹介文もESCによるカラー文字で書かれていました。興味のある人はMEGUにアクセスしてみましょう。☎06-841-4814です。ゲストIDはGUESTです。

PC-VAN＞新装開店メニューがずらり

PC-VANがまたまた新しくなった。新装開店のメニューをずらっとあげてみよう。

テレスターでおなじみの時事通信ニュースが、「ニュース」のコーナーに新登場。これで、最新のニュースをいち早く知ることができるようになったね。

SIGも新しいのがたくさんできました。鉄道ファンの情報交換広場「My Railways」、第2次世界大戦のことを改めて考え直そうという「WORLD WAR Ⅱ」などなど、楽しくて役にたちそうなSIGがいーっぱい。この他の注目はアニメ『風の谷のナウシカ』を生みだしたアニメーション界の巨匠・宮崎駿さんのファンクラブ「宮崎駿ネットワーカーFC」(SIG93)。アニ



「誌上で募集した電子メールがビックリするほど届いていました。みんなホントにありがとう。みんなからのメールをここでちょっとだけ公開してしまいますよ。」

まずは、3通もメールを送ってくれたMr.くりんクン。5月号で紹介したNNP(酒井法子ちゃんのファンクラブ)の代表者で、とにかく活発にネットワーク活動を展開中です。くりんクンのパワーには、もう脱帽です。同じくNNP会員のMr.Yクンからもメールをもらいました。ほんとにありがとさん。NNPの今後の発展を願っています。

ちょっとうらやましかったのは、リュウノスケ改め劉クン。彼は、PC-VANの「おしゃべり」のコーナーでガールフレンドを作ってしまったそうな。博子さんっていうんだって。あっ、ばらしちゃった。劉クンごめんなさい。



長文のメッセージを送ってくれたのは大森武夫さん。パソコン通信実体験レポートというタイトルで通信ソフト、各ネットワークのレポートをまとめてくれました。ずいぶん参考になりました。編集部でもスペースクラブに入会しようと思っています。またメールくださいね。

14歳なのに“おやじ”と呼ばれている吉田智弘クン。今度はヨッチャンとかひろコとか、編集部員あてにもメールを送ってくださいね。必ず返事を書きます（書かせます)。

未来派一郎クンは、PC-VANのSIG41「MUSIC＊CITY」で最年少のスタッフをやっているそうですね。16歳の若さなのに(?)がんばってますね。Hな記事も充実させていくので、これからもコンプティークをよろしくね。

パソコン技術関係の記事もコンプティークに載せてほしい。というのは、田中法博クン。SIG「アニメカンパニー」の人ですね。今度キチンとアニカンを紹介しますので、待っててください。今度一度、イラストレーターの中野豪さんあてのメールをください。返事をもらってきます。それから、裏マニュアルはこれからも続けていくので、期待あれ！

その他にもたくさんメールをいただきました。このコーナーで紹介できなかった人、ほんとにごめんなさい。これからもメールを送ってください。待ってます！

メファン、宮崎駿ファンは集合しよう。そして、タイトルだけではなにがなんだかわからない「ほがらか横町」。とにかく一度のぞいてみましょう。おもしろそうですね。それからＭＳＸユーザーを対象にしたSIG「THAT'S MSX」もスタートしました。ＭＳＸユーザーは一度ご覧あれ。

SIGのパワーアップもたくさんありますが、とっておきは「MUSIC ＊CITY」です。メニューも一新され、ロック、ジャズ、フュージョン、クラシック、ポピュラー、AV、MIDIなど、はば広いジャンルの音楽情報がふんだんに書きこまれていますよ。



コンプ＞メール募集中！

ここ２、３カ月間の間に編集部あてに舞いこむメール(電子メール)の数が急増。これでもかこれでもかと、毎日たくさんのメールが送られてきます。

でもこんなことではめげません。ひきつづきメールの募集をします。

これまでメールを送っていただいた方で、まだ返事が届いてないという人がいましたらごめんなさい。なるべく早く返事を書くようにしますので、いましばらくごかんべんを。

各ネットの編集部のＩＤは、次のとおりです。

PC-VAN→PJK 98371
EYENET→ QHF 006
アスキーPCS→asc21344

この他にもいくつかのネットのＩＤを持っています。次号でまとめて編集部のＩＤを公開しますので、上のネットワークに加入していない人は、次号に期待！　また、このネットワークでメールを送りたい、という要望がありましたら、そちらは郵便でメールをください。

コンプ＞ＢＢＳ開局！

コンプティーク編集部では、読者同士のコミュニケーションを深め、また、より広く読者からの意見を取り入れるために、編集部内にBBSの開局を予定しております。こんなBBSにしてほしい、こんなメニューがあればいい、などなど、編集部あてにメールを送ってください。あて先は、

〒102 東京都千代田区九段南４-７-16
市ヶ谷ＫＴビル４Ｆ
コンプティーク編集部
「アイドル予備校」係

ちょっと変わったパソコン通信の本2冊

パソコン通信の本はいろいろと出ているけど、ちょっと変わった本を見つけたので紹介します。

まずは、映画『2001年宇宙の旅』でなおじみの作家、アーサー・Ｃ・クラークとこの映画の監督のピーター・ハイアムズの共著による『オデッセイ・ファイル』。なんだか思わせぶりなタイトルでしょ。ちょっと見では、パソコン通信の本とわからない作りになっているけど、中身はパソコン通信で映画制作の打ち合せをしたという、なかなか過激なもの。映画とパソコン通信の好きな人にはゼヒものの１冊といえそう。

もう１冊は、コミックによるパソコン通信の解説書。これは“ＮＴＴおもしろブック”シリーズの１冊として刊行されたもので、絵を見ながら、パソコン通信の仕組みから海外のネットワークへのアクセスの仕方まで、通信の基本から応用までを簡単にマスターできるというもの。もんきり方の説明ではないので、一回読めばばっちりマスターできます。これは初心者および両親を説得するための材料にピッタリ。



◀オデッセイ・ファイル
パーソナルメディア 刊
1400円



▶面白パソコン通信
ＮＴＴアド　構成／
近藤喜則　980円

パソコン通信でワープロをマスターしよう

パソコン通信でワープロを勉強しよう！　これは、本誌でも紹介したパソコンネット NIFTY-serve を利用して、オンラインでワープロ教育とワープロ関連情報の提供をするもので、電子メール機能などを活用して、自宅にいながらにして親切な指導を受けられるというもの。

パソコン通信ならではの、コミュニケーション（受講者同士）も可能。アクセスポイントも全国にあるので、電話代はあまり気になりません。会員になると、消耗品などのオンラインショッピング、ワープロ検定合格レッスン、Ｑ＆Ａ、体育実習とスクーリングなどのサービスが受けられます。問い合せは、NOA（☎03-376-2515）へ。

文字に色がつく「ESCシーケンス」の話

パソコン通信は、普通は文字しか送れないはずだけど、「エスケープ・シーケンス」と言う物を使えば、文字に色を付けたり、簡単な図形を送れるのだ。では、この「エスケープ・シーケンス」っていうのはいったいなんだろう。

「エスケープ・シーケンス」というのは、画面に表示される文字の属性や画面のスクロールなどを制御するための一連の文字列のことで、この文字列は、最初にエスケープ文字（16進数で１ＢＨ)があたるため「エスケープ・シーケンス」と呼ばれている。これを利用すれば、文字に色を付けたり、点滅（ブリンク）させることはおろか、画面上の任意の所にカーソルを移動させることまでできるんだ。たとえば、ほとんどのMS-DOSでは“ＥＳＣ〔２Ｊ”と送れば、画面をクリアーして、カーソルを画面の左上に表示してくれるし、“ＥＳＣ[31m”と送れば、以後送られる文字を赤で表示するようになる。

どのような文字列を送ると、どのように表示されるのかは、MD-DOSのマニュアルなどに書いてあるから、それをじっくり読んでほしい。ここでは、「エスケープ・シーケンス」を使う時の注意を説明しておこう。

まず、第一にチェックしなければならないのが、アクセスするパソコンネットが、「エスケープ・シーケンス」を扱ってくれるかどうかだ。ネットによっては、「エスケープ・シーケンス」を受け付けてくれないものがある。

二番目にチェックすべきなのは、キミの「エスケープ・シーケンス」を含んだメールやメッセージを読む相手のパソコンの種類だ。同じMS-DOSでも機種によっては「エスケープ・シーケンス」に多少の違いがあるから、思ったとおりに送れるかどうか分からないからだ。

またグラフィック文字を使う時には、特に相手のパソコンを確認する必要がある。これは「エスケープ・シーケンス」とは関係ないけど、グラフィック文字は、かなり機種に依存しており、(つまり、その機種に固有のもので)他のパソコンではまったく違う文字として表示されるからだ。

このようにいろいろな制限はあるものの、「エスケープ・シーケンス」を活用したメッセージは、ただの文字列とは一味違ったものになる。キミもぜひ「エスケープ・シーケンス」に挑戦してみてくれ。



EYE-NETでGO2200!

アイドル予備校

こんにちわ 池口智恵子デス! パソコンって とっても不思議 智恵子でも出来るよ みんないっしょにやろうヨ それで秘密の情報 智恵子にだけ教えて。。。ね



<初めまして　池口智恵子です>

初めまして、池口智恵子です。私を呼び出してくれて、どうもありがとう。第１号になれてとってもうれしい！（るんるん気分）私の夢は他の人には歌えない智恵子だけの歌で一番になること……その夢に向かって今、全力投球してます。一日も早くステージの上で歌いたい。そして、みなさんに会いたい。みなさんが、智恵子を呼び出してくれるたびに、一歩一歩成長できるようにがんばります。応援してください。

<智恵子、国立寮編>

こんにちは。お元気ですか？　私は元気もりもりダヨ。智恵子のことをみなさんに分かってもらいたいので、少しお話しします！　私は今、渡辺プロダクションの寮にいるの。３階建てのわりと大きな寮なんだけど個室で七畳くらいかな。他にも何人かいるんだけど、みんなタレントになろうとがんばってレッスンしてマス。

<やっほー！　池口智恵子デス>

今日フジミックに行ってコンプティークの７月号の取材をしてきました！　るんるん!!　いろいろお話して、それから写真撮ったの！　コンピューターさわれるからウキウキしちゃった！　智恵子ねえ、ワープロうてるんダヨ！　少しだけど。学校のレポートとかワープロで書いてたんだもん！　へヘッちょっとは見直した？　でも分かんないこといっぱい!!　智恵子好奇心人一倍強いから、知りたくてうずうずって感じなの！　みなさん、手とり足とり教えて！　それで私も一人前になりたーい。ねっ！　７月号のコンプティークにものせてもらえるんで、智恵子はとてもはりきってマス！　応援してください！

＊ここに掲載した情報は、ＥＹＥＮＥＴに書かれた池口智恵子ちゃんからのメッセージを転載したものです。

FAM(ファム) SHOP(ショップ)へおいでよ!!

営業時間▶〈平日〉AM10:00～PM6:30〈日・祭日〉AM10:30～PM6:00

ファミコン、MSXからパソコンまで
超ビックリ価格で大奉仕!
箱、説明書がなくても買取価格は変わりません。

今月はパソコン用のディスケットがメチャクチャ安い!



¥3,400分以上の中古ソフトで新品ソフトと!

買取値段の合計が ¥3,400以上になるように中古ソフト、カードを送って下さい。**定価¥5,500までのカセットと交換します。**
(注意)人気ソフトは到着まで多少お時間がかかる場合があります。

ソフト・カードを売りたい人

ちがう種類のソフトを必ず 5本以上まとめて送って下さい。買取値段相当分の現金を送ります。
(注意)現金は現金書留にて送らせて頂きますが、昼間家に誰もいない場合や、FAMに荷物を送ってから住所が変わった場合、現金がFAMに戻ってくることがありますのでそういう場合は、あらかじめFAMまで連絡して下さい。又、現金の到着まで多少お時間がみておいて下さい。
現金買取の場合のみ送料500円は差引きます。

¥2,400分以上の中古ソフトで新品ディスクカードと!!

いらなくなった中古ソフトの買取値段の合計が
¥3,400分以上なら➡**定価¥5,500までのカードと**
¥2,400分以上なら➡**定価¥4,000までのカードと**
それぞれ交換します。
(注意)買取値段の合計で交換できるカードがちがいますので、自分の欲しいソフトの定価をよく確かめてから送って下さい。又新品カードは人気のあるものですと到着するまでに多少お時間のかかる場合があります。

¥12,000分以上の中古ソフトでディスクシステムと交換できるゾ!

買取値段の合計が ¥12,000以上になるように中古ソフト、カードを送って下さい。ディスクシステムと交換します。
(注意)ディスクシステムが到着するまで日数をみておいて下さい。尚ディスクシステムの送料はFAMが支払います。

ファミコンソフトの買取り、販売その場でやります。

ファミコン本体、ディスクシステムを売りたい人!

君がいらなくなったファミコン本体、ディスクシステムがあったらFAMに送って下さい。本体は¥3,000ぐらい、ディスクシステムは¥4,000ぐらいで買取りします。
(注意)箱がないもの、付属品がないもの、説明書のないものはそれぞれ ¥500 づつ引かさせて頂きます。又、こわれているものは買取れません。

買取価格表

交換・買取値段確認電話03-257-0427

ランクSS ¥1,800
エルナークの財宝
BVGってハニー
シェラザード

ランクA ¥1,600
アテナ
所さんのまもるもせめるも
アルゴスの戦士
スペランカー2
ゾンビハンター
ダイナマイトボウル
ブービーキッズ
ファミリージョッキー
ヘラクレスの栄光
勇者への挑戦
妖怪倶楽部

ランクB ¥1,000
4人打ち麻雀
アルカノイド
グーニーズII
ザ・ブラックバス
さんまの名探偵
スパイvsスパイ南国指令
ドラゴンクエスト2
ファミリースタジアム
森田の将棋
熱血硬派くにおくん
北斗の拳2
魔界島

ランクC ¥800
いきなりミュージシャン
キャッスルエクセレント
クレイジークライマー
コスモジェネシス
ジェニー
タッチ
ドラえもん
パチコン
ポートピア連続殺人事件
ミッキーマウス
ローウオブザウエスト
花のスター街道
新人類
闘いの晩歌
飛龍の拳

ランクD ¥600
うる星やつら
オセロ
おにゃんこTOWN
オバケのQ太郎
がんばれゴエモン! からくり道中
キングスナイト
ゲゲゲの鬼太郎
ゴルフ
サーカスチャーリー
サッカー
シャーロックホームズ
スーパースターフォース
スーパーピットホール
スーパーマリオブラザーズ
ディーヴァ
テニス
ドラゴンクエスト
ドラゴンボール
バイナリイランド
バナナ
ベースボール
ポケットザウルス
マドゥーラの翼
ミシシッピー殺人事件
メトロクロス
ラビリンス
レイラ
レッキングクルー
火の鳥
機動戦士Zガンダム
高橋名人の冒険島
聖飢魔2
忍者ハットリ君
北斗の拳
本将棋
魔界村
麻雀
六三四の剣

ランクE ¥400
アイギーナの予言
アイスクライマー
アトランチスの謎
エレベーターアクション
キングコング2
キン肉マン
グーニーズ
ゴーストバスターズ
じゃじゃ丸の大冒険
スーパーゼビウス
スーパーチャイニーズ
スーパーモンキー
スクーン
スターソルジャー
スパイvsスパイ
スペースインベーダー
ソロモンの鍵
ソンソン
タイガーヘリ
たけしの挑戦状
チョップリフター
ツインビー
ディグダグ2
テラクレスタ
ドラゴンバスター
トランスフォーマコンボ
ドンキーコングJrの算数遊び
バーガータイム
バギーポッパー
バベルの塔
ビーウィング
ピンボール
プーヤン
ホッターマンの地底探検
ポパイの英語遊び
マイティボンジャック
マッピーランド
ルナーボール
ワルキューレの冒険
影の伝説
五目ならべ
時空の旅人
戦場の狼
長靴を履いた猫
怒
東海道五十三次
忍者じゃじゃ丸くん
魔鐘
迷宮組曲

ランクF ¥200
10ヤードファイト
1942
ASO
F1レース
アーガス
アーバンチャンピオン
アストロ ロボ ササ
イーアルカンフー
いっき
ヴォルガード2
エキサイトバイク
エグゼドエグゼス
エクセリオン
カラテカ
ギャラガ
ギャラクシアン
グラディウス
クルクルランド
ゲイモス
けっきょく南極大冒険
ジッピーレース
シティコネクション
ジャイロダイン
スーパーアラビアン
スカイキッド
スカイデストロイヤー
スターフォース
スターラスター
スパルタンX
スペースハンター
スペランカー
セクロス
ゼビウス
ダウボーイ
タッグチームプロレスリング
ちゃっくんぽっぷ
チャレンジャー
チャンピオンシップロードランナー
ディグダグ
テグザー
デビルワールド
ドアドア
ドルアーガの塔
ドンキーコング
ドンキーコング3
ドンキーコングJr
ナッツ&ミルク
バードウィーク
ハイドライドスペシャル
ハイパーオリンピック
ハイパースポーツ
パックマン
パックランド
バトルシティ
バルーンファイト
バルトロン
バンゲリングベイ
フィールドコンバット
フォーメーションZ
フラッピー
フロントライン
ペンギン君WARS
ポコスカウォーズ
ポパイ
ボンバーマン
マグマックス
マクロス
マッハライダー
マッピー
マリオブラザーズ
ルート16ターボ
ロードファイター
ロードランナー
ロットロット
ワープマン
頭脳戦艦ガル
忍者くん
デジタルデビル物語

ディスクカードはすべて ¥300

アルカノイド、クレイジークライマーは付属のスティックもつけて送って下さい。

ランクSS、ランクAについては6月20日以降に買取価格が変わる場合がありますので6月20日以降にランクSS、ランクAのソフトを送りたい人は必ず送る前に電話で確認して下さい。その他のランクのものについては6月30日まで有効といたします。※買取価格表は別紙記載。

必ずお父さん、お母さんに読んでもらおう!

❶商品はメーカーの製造遅れなどによって若干納期に時間がかかることがあります。
❷希望ソフトは1つの新作ソフトに対して必ず3つ書いて下さい。そのうちから1本を送ります。希望ソフトはなるべく発売されているものにして下さい。発売前のものはお待ちいただくことになります。
❹希望品の変更や新品の返品、再交換は原則として受け付けません。但し万が一新品が不良品だった場合は同一品と交換します。
❸買取の場合送られてきたソフトが ¥3,400及び ¥12,000以上あってもおつりは返せません。
〈例〉あなたが送ったソフトが¥3,600分の時➡新作ソフト1本。¥200は返せません。
あなたが送ったソフトが¥12,300分の時➡ディスクシステム。¥300は返せません。
なるべくぴったりの金額にして送って下さい。尚、¥3,200分しかソフトがない場合などの不足の¥200分を現金に変えることもできません。

FAM ファミリーメイト

交換・売りたい人はこちら▶03(257)0427
FAM情報テレホン▶03(257)0428
受付時間▶祭日を除く月～金のPM3:00～PM6:00
※6時以降はテープによる情報テレホンとなります。

送り方

申込書に名前、住所、郵便番号をはっきりと記入して下さい。次に保護者の方に氏名と印の欄を記入してもらい、送るソフトの名前とランクを記入して下さい。又送るソフトは箱、**説明書がなくても**買取価格は変わりませんが、ソフトにいたずら書きや名前の書いてあるものは送らないで下さい。

送り先

〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-21鳥山ビル5F
ファミリーメイト「ファミコンソフト係」

「コンプティーク7月号」

申込書 1.買取 2.ソフト 3.ディスクシステム交換 4.ディスクカード交換 (1、2、3、4どれか○をつける)

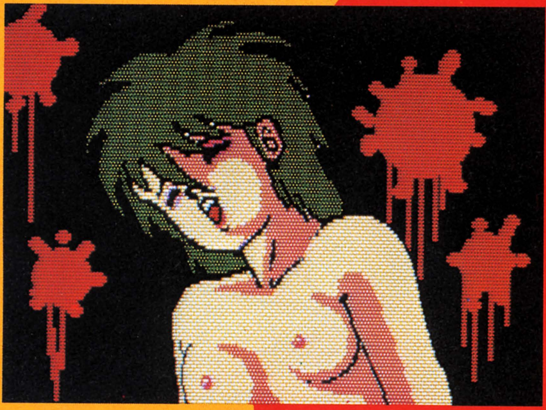
ふりがな	年令	君が送るソフト	
名前	オ	名前	ランク
保護者氏名	保護者認印 ㊞		
住所(〒)			
	電話番号		
希望新品ソフト3つのうちから送ります。			
●	●	●	合計の金額¥

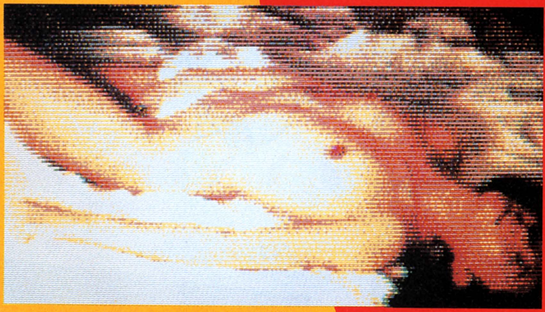
申込用紙のない人は自分で作って「コンプティーク7月号」と必ず書いて下さい。



JR秋葉原駅東口徒歩0分

福袋





Hソフト編

ドナ　メイズ
「DNA」&「MAZE」

吊端撃彦の
オナニー放談 上級者編
堂々の福袋入り

Hコミック編

読むも読まぬもキミ次第！
大日本ウヒョヒョ読書新聞

パソコンソフト編

秋葉原助手の
「大戦略II」
裏マニュアル



Hプレゼント&トップシークレットテレフォン
サービス付き

ここをハサミで切ってネ▶

「DNA（ドナ）」



『妖姫伝』に続くホラーアドベンチャーHソフト『DNA』がHOT－Bから新発売。コミックウインドウと選択コマンドでゲームは進み、血で血を洗うバイオレンス、そして官能のエロティシズムがキミを襲うゾ！





▲ウヒョッ、さっそくHな画面の登場だ！
▼おっと、からみの場面もふんだんに出てきます



▲ウーン、バイオレンス！



4月号の「福袋」で紹介した『妖姫伝』の続編とも言うべきゲームがこの『ＤＮＡ』だ。コミックウインドウによるグラフィック表示と、選択コマンドでの操作は前作同様。ページング機能を用いているのでより多くのコマンドを扱えるようになっている。

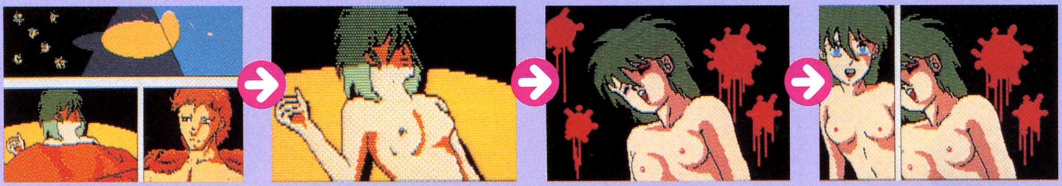
しかも、トリッキーなロジックやトラップなどはなくて、かなりシンプルなゲームになっています。アドベンチャー通のキミなら、意外と簡単に解いてしまうかもね。

高度に進んだ文明と、原始的な政治構造で栄える星“ＤＮＡ”。ここに存在するのは、生産階級であるオークとそれを統治するティーターンの２つの種族。未来なのか過去なのかそれさえも分からない、アウトローたちの暗躍する巨大都市“メガロダイナモ”。崩れかけたビルの谷間を一人の少女が走りぬけて行く。それをしつこく追い回す黒い影の群れ。物語はここから始まる。

ＳＦの新たなジャンルとしてその地位を確立した“サイバーパンクス”。画面いっぱいに展開する、暴力、犯罪、殺人、猟奇……。ＳＦの最大のテーマである進化、生命工学、メタモルフォーゼ。キミは人類史における永遠の謎“ミッシングリング＝失われた環”を見つけだすことができるだろうか？　と、こんなストーリーながら、きわめてＨな画面がビシビシ出てくる。はっきり言ってこれは、なかなか過激なＨソフトです。



▲おまたを開いて、えっさっさ！

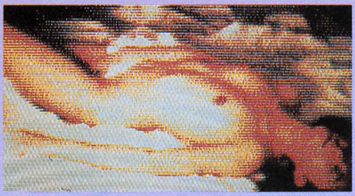


▲最初は静かに眠っていた少女。しかし、だ。最後は、やっぱりＨになってしまうのだ

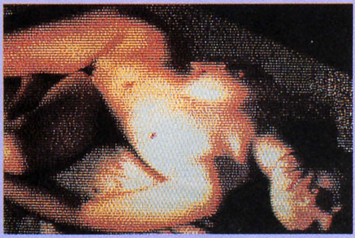
●対応機種：『ＤＮＡ』→ＰＣ88、ＰＣ98、ＦＭ7/77各シリーズ／7800円／問い合せはＨＯＴ－Ｂ（☎03-360-3623）へ。『ＭＡＺＥ』→ＰＣ88シリーズ／4800円／問い合せはＴＲＡＣＥＲＳソフト（☎045-251-7513）へ。

「MAZE（メイズ）」

コンプティーク別冊の「福袋」でも紹介した過激なソフト「PEEP SHOW」のVOL.２登場。ビデオ画面を取りこんだリアルなグラフィックと洗練された音楽が魅力の超過激なHソフトで〜す！



▲興奮しますね、そそりますねぇ



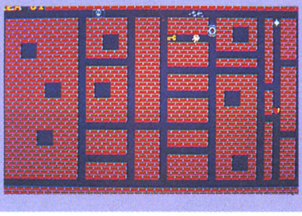
▲これも、興奮しますね、そそりますね

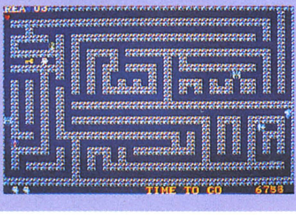


▲思わず画面にしゃぶりついてしまったのです

右の画面を見てみよう。ウォーッ、何と過激な画面なんだろう。でも、「PEEP SHOW」を知ってるなら、そう興奮しないかも知れないね。なんてったって、あれは思わず生つばゴックンもんだったもんな。あの興奮をもう一度というわけではないが、こちらの『MAZE』もなかなかに興奮させてくれるのだ。しかも、今回はゲームにもなっているのだ。

ゲームといっても、そんな難しいものではなくて、迷路の中に隠されているカギを探しだして、トビラを開け脱出すればHな画面が見れるというもの。でも、途中で♥を拾っておかないと、残念ながらこの画面は見れません。なかには♥が最初からない面もあったりして、むかつきます。出口にはトラップがあるので十分注意しようね。





◀面が進むと、だんだん迷路が難しくなっていく。とにかく死ぬのを覚悟でいろいろ歩き回るしかない

全日本オナペットTOP40選考委員会会長

吊端撃彦の オナニー放談〈上級者編〉



初心者はまずP215を参照せよ

禁 高段者しか読むべからず

このコーナーは、すでに「ドラゴンジム」でのオナニー放談に満足できなくなったオナニー好き諸君のために、新しく設けられたものである。したがって、私、吊端撃彦も情け容赦なくビシビシと厳しい言葉を吐くつもりなので、諸君もそのつもりで覚悟を決めて読んでくれたまえ。

ではまず、コーナー新設にあたってのあいさつの言葉を高柳定義八段に語ってもらおう。

「オナニーとは、女を見ればセックスしたくなるという男の種まき本能に反する、実に理知的な行為だ。本能とはすなわち神が人間に与えた生きる知恵でもあるが、反対に人間に課した罰でもあるわけだ。たとえば、アダムとイブが禁を破って本能を得たことを見てもわかるとおりだ。つまりセックスとは本来、宇宙的観点から考えれば罪の部類に入るのだ。われわれはそんな何の知恵も持たないような、古代人や原住民ではない。だから、オナニーに励んで高段位を取り、立派なJOTの一員として認められるよう、みんながんばってくれたまえ」



▶相原久美。うーむ、そそるスタイルだぜ



▲中沢慶子。清楚が乱れるとすごい

うむ、実にありがたき言葉であった。では、ここでひとつキミの実力を試してみよう。

Q１．相原久美の趣味は何だ。写真を30秒見つめ、フルに想像力を働かせてみたまえ。
　①オナニー②鉄道模型③ドライブ

Q２．中沢慶子でオナニーをする場合、どのような体位を想像すると最も快感の得られるオナニーができるか、また、その理由を20字以内で述べよ。

以上、この２問がバッチリ解けたらキミはもうJOT初段クラスの実力だ。ちと簡単すぎたかな、フォッフォッフォッ。正解は来月の当コーナー冒頭にて。ではさらば。



▲早瀬沙樹。高段者にしか分からないエグサがある

もりやねこ『マーメイドキッス』



♥いつもながら、サービス精神には、他の人に見られないノリの良さが感じられる。しかし帯コピー「新人類コミックスの若豹　もりやねこ〝海ものけぞる、鷗も狂う！　な、なんと衝撃の第2弾！　ゾクッ！」ってのは、松文館らしっすねー

Hは、考えるもの

「宇宙の旅」の後半の、ボーマンス大佐が木星に向かう場面で、トリップすると語る人がいる。事実、あの映画が公開された当時は、ウエストコーストのヒッピー連中が、その部分を指して、ドラッグにも相当すると騒ぎたてた。若者はいつでも夢を見ていたいのである。で、現代の若者は、なんでトリップするか？

と、某若人ライターに聞いてみた。

「やっぱり〝ダライアス〟ですね。〝ワンダー・モモ〟もそーとーきてるけど」（T・Yクン）ほ、ほー。なるほど。ゲーセンときたね。

そんなわけで、やっとHCの話に入るわけだ。長い前ふりですまんの。

相変わらずの、不毛なガレキの山と化した荒野を少女が一人、ふうのキャッチも今回はなしで、「エッチしたのが5マン回」なんて帯に書いてある『美少女症候群⑤』が出ました。荒野の向こうになんか、なーんもなくて、ただHが無限増殖しているだけだったんですね。

その5章からなる内容はですな、①幻想性(ファンタジー)現実喪失症②金属性(メカ)油圧機関症③爆発性(ホラー)内臓露出症④偏出性動画(アニメ)愛好症⑤突発性(ハード)過激劣情症、なわけでありまして、もー、逸脱しようにも逸脱できないくらいの、ハメのはずされた世界でした。

それから『千物語』のVOL2が出たね。前回よりもこなれてH度もアップ。おもしろかった。結局、アンソロジー・タイプのHCって、アラビアンナイトってことなんだよね。企画のポイントが高い。

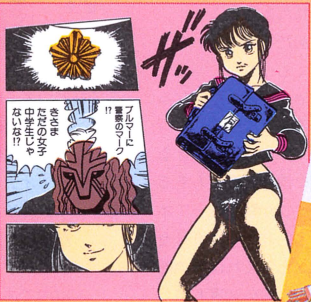
もりやねこの3冊目『マーメイドキッス』の後書にはですな、〝マルカツファミコン〝の文字が見られた。やはりエライ作家である。

サーガ・ミオノの『無責任』は爆笑Hもんとしておすすめ。「スケバン刑事」が笑える。

わたなべわたる待望の単行本『ドッキン♥美奈子先生』も出ました。チェックを忘れないように。テレフォンカードのプレゼントもあります。ねぐら★なお、久々の新作『タンブリングパラダイス』は念入りなできばえがGOODでした！



◀▲もりやねこ『マーメイドキッス』　松文館　800円





▲▶サーガ・ミオノ『無責任』　一水社　860円

読者広場　いこい

▶相変わらずのヘンタイグジャグジャパワー。作者はいったいどんなお方なんでしょうね





▲三条友美『浮気なグルメ』　壱番館　40円

「大山先生、はじめまして。さっそくですがボクは16歳の高校生でありながら、エロ劇画のファンなのです。ウヒョ新で美少女系エロマンガに混じって、エロ劇画があると思わずチェックするのです。新作のエロ劇画のおすすめ、指南お願いします」（埼玉県・ミーちゃん）というわけで、ホレ、三条友美の新作をプレゼントしよう。これからも精進せい。さて白夜書房からは前田俊夫の名作『血の罠』が復刻される。サン出版から出て絶版になってたやつ。これは文句なしにスゴイ。知らないやつはイモ。

大日本ウヒョヒョ読書新聞

●編集●
コンプティーク福袋班
●主筆●
大山平八郎

ウリャウリャウリャー　最近の読者のお便りも大幅に増えた！　今月も、日本で唯一のHC専門紙『ウヒョ新』はブッチギリだぜ！

オナニーの歴史とは？

であるのだ！

誰でもそうであろうが、青年は考えるものである。「なにゆえ考えるものであるのか？」永遠の命題である。この大山でさえも例外ではない。日々、考え、行い、考え、30数年、行い、考えた。

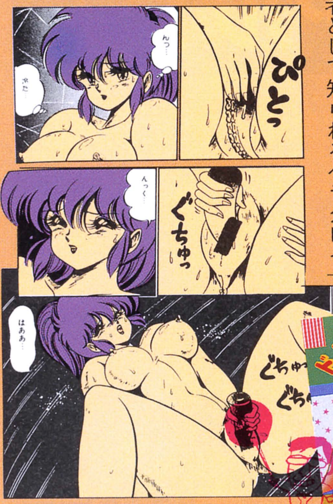
JOT発行の「あさかぜ」の連載コラム「オナニーの歴史」によると、最も古いオナニーの記録としては、ギリシャ時代にさかのぼるらしい。哲学者として知られるヘラクレイトスの教団に、ホモクレイトンという哲人がおり、彼こそオナニー哲学の創始者とされている。なんでも彼は、人にはばかることなく、やたらオナニーをしまくり、しながら瞑想にふけり、論理を構築していたという。ピタゴラスとも交友のあった彼は、有名なピタゴラスの定理に関する重要な示唆をオナニー中にピタゴラスに与えた。皮を三角形に伸ばし、「ユリーカ!!」と狂喜したということである。

ホモクレイトンの思想は、ギリシャ哲学というよりも老子の思想に近く、その根幹は「なすがままにせよ」というものである。

そこから、なすがままに人目もはばからずオナニーをするという行動に出たわけだ。

このようにオナニー肯定の歴史は古い。もしも読者で、その最中に母親とかに見つかった場合、このホモクレイトンのエピソードを話すと良い。そして、キミなりのオナニー哲学をうちたてて欲しい。

よく、S・キューブリックの映画「2001年

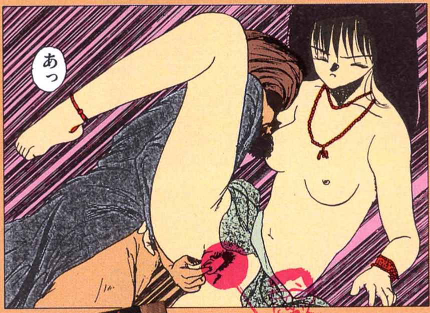




▲▶わたなべわたる『ドッキン♥美奈子先生！』白夜書房　680円

H・COMIC 試みのベスト10

	書名／著者名／発行所	
1	ドッキン美奈子先生1 わたなべわたる	白夜書房
2	いつみセンセーション2 戯遊群	白夜書房
3	DRAGON BREEDER 竜騎兵	久保書店
4	美少女症候群5 ふゅ～じょんぷろだくと	
5	パンプキン15 わたなべわたる　他	白夜書房
6	ティータイム2	白夜書房
7	マーメイドキッス もりやねこ	松文館
8	ケースB 雨宮じゅん	久保書店
9	秘密のファーストデート もりやねこ	桜桃書房
10	パステル♡の誘惑 もりやねこ	松文館

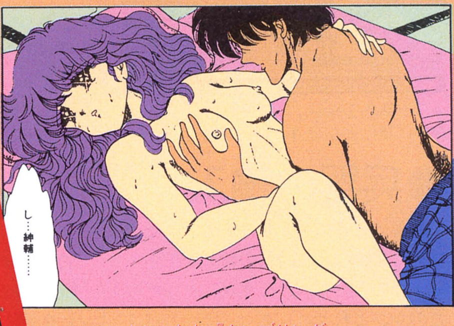




◀▲『千物語2』桜桃書房　880円



▲『美少女症候群⑤』ふゅーじょんぷろだくと　850円

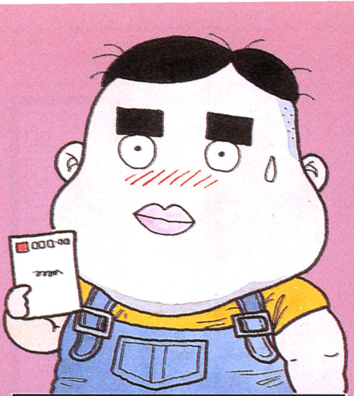




◀▲ねぐら★なお『タンブリング・パラダイス』白夜書房　850円

秋葉原助手の

『大戦略Ⅱ』裏マニュアル！



秋葉原クン：本誌連載「シミュレーション研究所」の助手ということ以外は、何も知られていない(知ろうとも思わない)ナゾの人物。ちなみにアキハバラではなくアキバッハラと読むのが正しい

オッス！　カラーページ初登場の秋葉原だにィ。やっぱりカラーはいいね。四谷所長のいるモノクロのSLG研究所はクラくって。で、なんでわざわざカラーページに来たかというと、あのウワサの『大戦略Ⅱ』の裏コマンドを紹介するためなんだ。ドクター四谷にかわって、この秋葉原が、神奈川県の渡辺一弘クンから届いた「大戦略Ⅱ裏マニュアル」を緊急リポートするにィ！

●不戦条約

不戦条約というのは、お互いに攻撃しませんよってことなのじゃ、知っとるかにィ。で、どうすればいいかというと、XFER＋SHIFT＋f１キーでみごとこの不戦条約が結べて、世の中が平和になるのじゃ、めでたい。

たとえば、キミがBLUEを担当するとしよう。マップをロードして、ゲームを始める前にこの操作をして、不戦条約の入ったオプションモードを呼び出す。REDと条約を結びたければ、BLUEの欄、REDの欄それぞれに［B、R］としてやればよろしい。あとはこちらの方から攻撃をしかけないかぎり、REDはけっして裏切らないよ。

とまあ、いいことづくめの裏ワザなんだけど、残念ながら同盟国同士での補給はできない。お互いに攻撃はしないけど、わが道を行ってしまうのだ。みつどもえ、よつどもえの激しいバトルに疲れてしまったそこのキミ、ぜひ試してみてちょ。



▲不戦条約を結ぶことでゲームバランスは微妙に変化する。上手に使って勝ちぬこう！

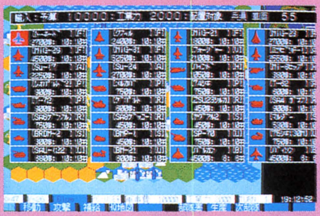
●兵器の輸入

生産のときにXFER＋f７（生産キー）で、なんと兵器の輸入ができてしまうのだ。おっ、そうか、そうだったのか。どれどれ、あっ、ほんとだ。

このゲームでは、プレイヤーはアメリカ、ソビエト、NATO、ワルシャワ条約機構軍といった４つの異なる兵器体系を選べるけれど、この操作をすれば、アメリカ軍の中にT72が入っている、なんてことも起こりうるわけだな、フムフム。

また、自分の国で生産したものじゃないから、工業力は１機につき１しか消費しない。ただし、舶来品のせいかいくぶん値段が高くなっているので注意しよう。

工業化が遅れていて、しかも金だけはわんさとある、土地成金みたいな国を担当するキミには天の助けというべきか……、フムフム。



▲敵の兵器が輸入できる。ソ連の対空兵器なんかは値段も安くておススメ

●部隊の自動移動

首都から遠く離れた最前線へ増援部隊を送るのは、必要なことだけれど、これがめんどくさい。うん、ほんとにめんどくさいのだ。

そんな時はこれ、部隊の自動移動を使ってみよう。

まず、自動移動を設定したい部隊をｆ１（移動キー）で呼び出し、次に、XFERとSHIFTキーを押しながらｆ４キーを押す。するとメニューが表示されるので「移動目標地点設定」を選び、カーソルを部隊の最終的な目的地に合わせる。これで設定は終了、簡単だね。あとはターンごとに、XFER＋SHIFT＋ｆ４で、設定したすべての部隊が自動移動を開始する。

とかく裏ワザっていうと、ゲームバランスを不自然にしてしまうものが多いけど、これは裏ワザの優等生。私みたいなもんですね、コホン。



▲増援部隊に自動移動を設定することで、プレイヤーは前線の戦略・戦術に集中できる

●OPERATION CHANGE

この裏ワザは、日夜『大戦略Ⅱ』の戦術・戦略の研究にハゲんでいるキミにおすすめ。

OPTIONメニュー表示して、SHIFTキーを押しながら、OPERATION　CHANGEを選択すると、普通のモードに加えて、４つの隠れモードが表示されるんだ。このうち２つはダミーみたいだけど、他の２つ、DEBUGMODE１、DEBUGMODE２をONにすると、コンピュータ側のそれぞれの部隊の行動目標が、ビューマップの下に表示されるようになっている。このうち、１では文字通りの行動目標、２ではユニットごとの進入不可の地形をモノクロ表示する機能があって、わかりやすいことこのうえないッ！　開発者のテストプレイ用のコマンドのなごりに違いないが、黙っておこう（!?）。



▲コンピュータ側の思考ルーチンを解明するカギがここにある。一度は試す価値ありだ！

●工作部隊の裏の仕事

工作部隊に仕事をさせるとき、ＸＦＥＲ＋ＳＨＩＦＴ＋ｆ９（工事キー）で、工事メニューが２つ増える。架橋工事と道路工事ができるようになって、こりゃ便利。

そのうえ、この架橋工事と道路工事を使って、首都を道路に変えることができる！

まず、工作部隊を首都の隣の平地に入れる。次に上で述べた架橋工事を選んで、首都のある方向の番号を入力。すると地形不適でもとにもどる。いったんＥＳＣキーで始めの状態にもどし、



▲一見地味だがスミにおけないヤツ。工作部隊の裏の仕事が明るみに出たゾ！

今度は道路工事を選ぶと、な、なんと！

工作部隊のいるところではなく、首都が道路になってしまう、ガビーン!!

こうなると、爆撃されても占領されてもどこ吹く風。しかも、首都としての機能はもとのまんまというから、まったくこのバチあたり！　虫のいい裏ワザよ、ホントに。

●補助地図

ＸＦＥＲ＋ＳＨＩＦＴ＋ｆ５で、補助地図選択のメニューが表示される。こいつはすごい。どーだ、知らなかっただろ。この補助地図には、部隊調査地図、輸送部隊調査地図、部隊分布地図、周辺比較地図の４つのモードがある。なに、知ってた、そうか……。

まず部隊分布地図では、全部隊の位置やレベルなどが分りやすく表示されて、自軍と敵軍の状態を知るのに良い。輸送部隊調査地図は、その中から輸送部隊だけをピックアップしたもの、部隊分布地図は、各国の部隊の分布状況を見るもので、戦線の確認に便利。最後の周辺比較地図はフルマップスクリ



▲こ、こんな隠しモードがあろうとは！　戦略・戦術の研究にこれは絶対欠かせない！

ーンの一部だけを表示したものだ。ゲームの合間に参照して、戦術・戦略の参考にすべし。『大戦略II』は奥が深い。この他にも隠しコマンドがたくさんあるはず。がんばって、立派な『大戦略II』フリークに成長してくれ！





トップシークレットテレフォン

03-221-9988

裏コマンドなんか必要ない！

裏コマンドはためしてみたかな。役にたつものもあったでしょ。でも、覚えておいてほしいのは、これらのコマンドは、開発の段階でゲームバランスを考えたうえで、はぶかれていったものだということ。正攻法で勝ってこそ、真の勝利だぜ。それからシステムソフトでは、これらの操作をおこなってディスクがこわれてもユーザーサポートしないそうだから、ディスクの扱いには注意しようね。



◀宮迫靖。25歳。1984年4月入社。システムソフトとは九州大学物理研究部在籍時代からのつきあい。立体版遊撃王、大戦略シリーズなどシミュレーションゲームを中心にプロデュースを続けている。

Q『大戦略II』の必勝法を教えてください

ということで、真の勝利者となるべく、こんなだいたんな質問をしてみた。答えてくれるのは『大戦略II』のプロデューサー宮迫さん。『大戦略II』で勝つよりむずかしいこの質問に、はたして宮迫さんはどのように答えてくれるのか？　それでは宮迫さん、よろしくお願いします。（6月8日からの回で流します）

第１回	6／8	➡	6／17
第２回	6／18	➡	6／27
第３回	6／28	➡	7／6
お休み	7／7		

ダイヤルは正確に、まちがい電話厳禁！

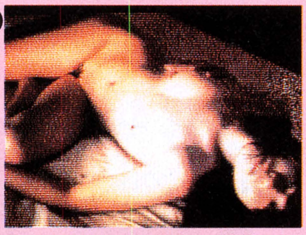
＊このトップシークレットテレフォンでは、これからもどんどんゲームのＱ＆Ａに答えていきます。読者からの、ゲームへの質問、出演してほしいゲームデザイナーなどを募集します。トップシークレットテレフォンＱ＆Ａ係まで、どしどしお便りください

Hプレゼント



いやーっ、毎度！　あっちでもこっちでもHが流行っているようだけど、キミも元気にHしてるかな？　ヨチャンは毎日元気いっぱいでHに励んでおりますぜ。さあ、恒例のHプレゼントが今月もありまっせ！　おいこら、そこ行くキミ、ちょっと待ちなはれ。そんなに急ぐことあらへんで。これを見逃すと、あとで後悔しまっせ。福袋、前後左右にHあり、ってなもんでっせ、ほんまに！

❶


❷


❸


★Hソフト

❶DNA……………………3名
❷MAZE…………………3名

★Hコミック

❸ドッキン♡美奈子先生……5名
❹美少女症候群……………3名
❺千物語2…………………5名
❻タンブリングパラダイス…3名
❼マーメイドキッス………3名
❽無責任……………………3名
❾浮気なグルメ……………3名
❿⓫ドッキン♡美奈子先生のテレフォンカード………各5名

❹


❺


❻


❼


❽


❾


★テレフォンカード

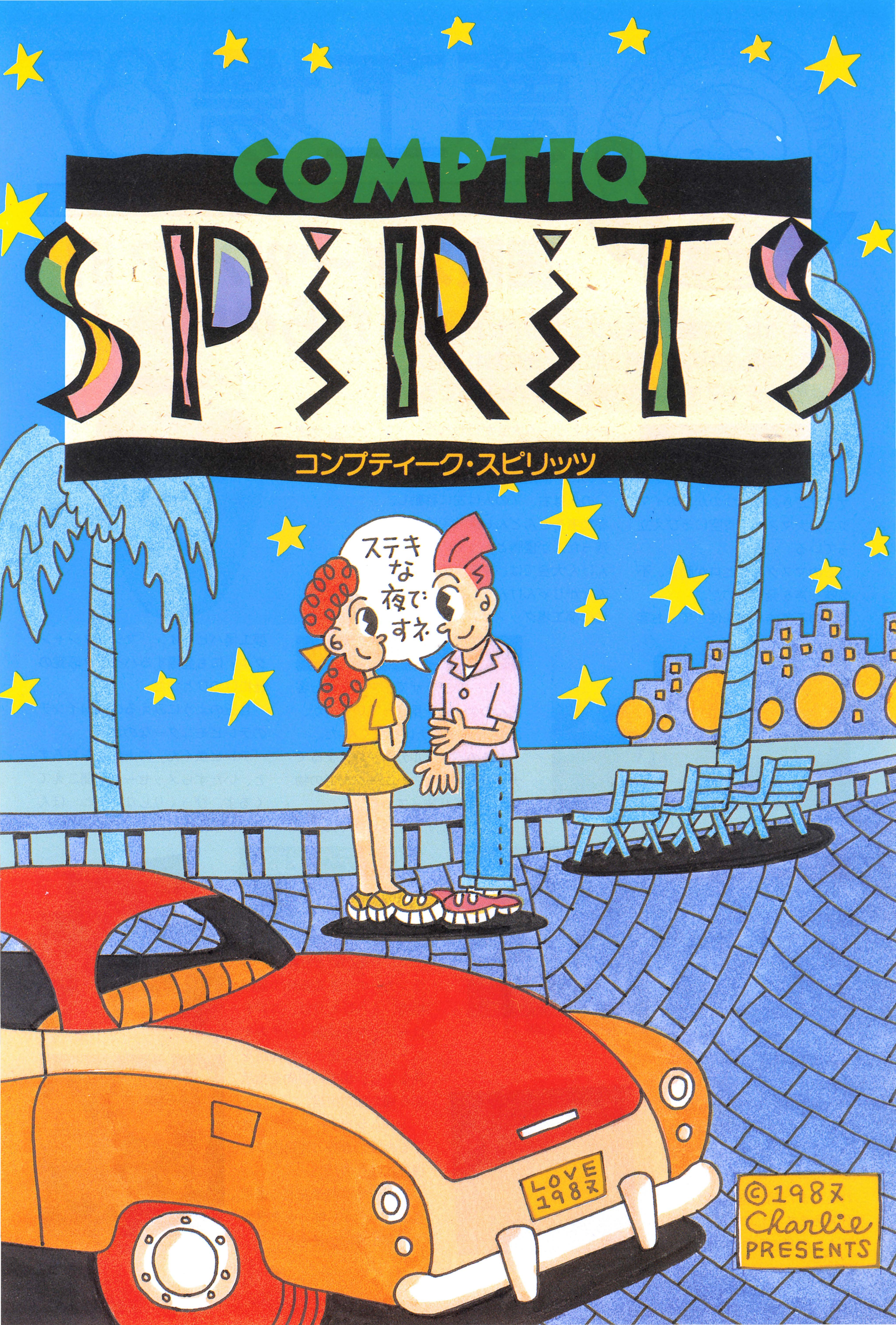
❿


⓫


★応募方法

★上の福男の絵が福袋のページのどこかに隠れています。それを切りとり、官製ハガキに貼って応募してください。応募者多数の場合は、抽選で当選者を決めさせていただきます。
★ハガキに欲しい商品の番号（ソフトは対応機種も）の他に①住所②氏名③年齢④職業（学校名）を必ず書いてください。
★あて先は、〒102　東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル4F　コンプティーク編集部「H大プレゼント」7月号係。しめきりは、昭和62年7月7日。発表は商品の発送をもってかえさせていただきます。官製ハガキ以外は無効です。

●雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります


COMPTIQ
SPIRITS
コンプティーク・スピリッツ
ステキな夜ですネ
LOVE 198X
©198X Charlie PRESENTS



夢工場'87

レポート

国際スポーツフェア'87からの中継！

みんなは「国際スポーツフェア'87」に行ったかな？　開発途中の夢工場'87に一足先に触れられたね。『ウルティマⅣ』などの開発も着々と進んでるよ

マスク

ポニーのブースのグリーンプラザでひときわ目立つのがこのイマジニア大マスク。青空にそびえ立っている。

このマスク、目と口が動き、不気味な声を発するのだ。

この不気味な声を使って、お客さんとゲーム大会が行われた。

まず、○×式クイズ大会。マスクの出す問題に○か×かで答え、○の人は右、×の人は左に移動し、参加者をどんどんしぼってゆき、残った人が優勝というもの。じゃんけん大会では、マスクの声とみんながじゃんけんをし、勝った人には夢工場グッズがもらえたよ。



▶これがうわさのマスクです。みんなは、じゃんけんで、マスクに勝てたかな？



▲テレビ虫くんに腰をおろすと、声が出てきてびっくり

反抗するテレビ虫くん

グリーンプラザで、マスクとお客さんのゲームを見守っているのが、この「反抗するテレビ虫くん」だ。

５色のパステルカラーの、まるでナマコのような、ユニークな形の物体がどっしり座っている。

この「反抗するテレビ虫くん」は夢工場パビリオン「マジックジャングル」にも登場するハイテク感覚の仕掛けのひとつだ。

目玉のようにみえるのは14インチのテレビモニターなのだ。

「テレビ虫くん」の上に腰をおろすと、いたずらメッセージが聞こえてくるよ。びっくりしないでね。ほんとはかわいいんだから。

プリティベイビー

夢工場のパビリオン「マジカルロマンス」の１企画のテストラン。本番ではタレントとみんなの顔をコンピュータグラフィック合成して赤ちゃんの顔を作成するということだが、夢工場では、試行として、まず、お客さんの顔をＣＣＤカメラで撮影、それにあらかじめリストアップした人気タレントの目、眉、口をコンピュータグラフィック合成してモニターに映し出してくれた。まだ開発途上だけど充分笑えます。私の顔に小川知子さんの目を入れると……。



▲まずは自分の顔を撮影します



▲小川知子さんの目を入れると

ハイテク迷路

大変、良い運動になるゲームです。ふたり組５チーム参加のゲームです。

ふたり組のひとりがルームランナーの上を走る体力部門担当、もうひとりは、コントローラーを手に26インチのモニターに映し出された迷路を見ながら、相棒の方向を指示する知力部門担当。

ルームランナー上の人に見えるのは、自分の迷路内での視界だけなのだ。

進行方向は前後左右に選択自由！　今から体力をキタえて、夢工場にのぞもう。



▲これが26インチのモニターです

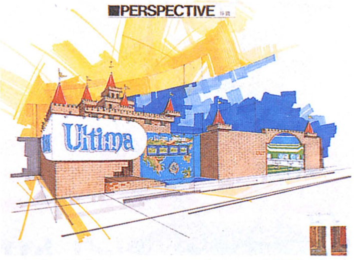


▲私は体力部門の担当です……

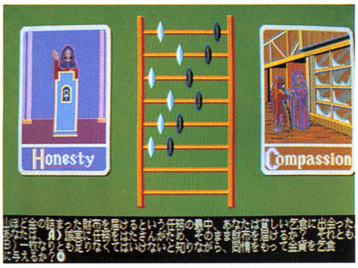
『ウルティマⅣ』大接近

この夏の超目玉ＲＰＧ、『ウルティマⅣ』の最新の画面写真と、「夢工場・スーパーゲームＺ」での『ウルティマ』ブースの完成予想図と情報が手に入ったんで、さっそくご紹介。

まずはゲームの方。グラフィックも前号で紹介したものに比べるとさらにきれいになってるし、表記も日本語になって読みやすくなっている。(この画面はＰＣ－9801版。他機種では漢字を使えないんでカナだけになっちゃうけどね)。発売までにはグラフィックもさらに直して、よりいいものにしていくという話だから、ゲームの完成度には期待してよさそうだ。



▲これが『ウルティマ』ブースの外観だよ！



▲キャラクター決定のための占いも日本語に



▲ブリティン町の吟遊詩人が仲間になった



▲トリニシック町の騎士の答えはいかに？

夢工場の方のブースの外観は『ウルティマ』に出てくるロードブリティッシュ城をイメージしている。入口では『ウルティマ』の世界を紹介したビデオが君を迎えてくれる。途中の通路にある「占い師の部屋」とか「魔法使いの部屋」とかを覗(のぞ)いて雰囲気が盛り上がったところで着くのが、パソコンとファミコンを並べた部屋。ここでは実際にゲームをプレイできるようになっている。『ウルティマ』はどんなゲームなのか、見て、聞いて、触って、その素晴らしさを少しでも多くの人達に知ってもらおうというわけ。

この夏、君もゲームとイベント両面で、『ウルティマ』を体験しよう！

『夢工場』がファミコンになったよ

夢工場開催に先がけて、今、任天堂とフジテレビがファミコンソフト『夢工場』の、７月10日の発売に向けて、共同開発中なのだ。

内容についてはまったく秘密だそうだが、どうやら、子どもたちだけでなく、子どもたちの夢をこわしたくないと考えている、やさしいお父さん、お母さんも一緒に楽しめるゲームにしたいという意向がうかがえる。

このゲームソフトはディスクカードで、価格は破格の2980円。

発売は７月10日だけど、こんな話題の作品なので、完売、品切れの可能性充分、というわけでただいま、予約を受付中。６月10日(水)までです。ご予約申し込み電話番号は、東京03－359－1311。さらにうれしいことには、予約申し込みをした人の中から抽選で100名にオリジナルテレフォンカード（もちろん限定非売品）をプレゼントという、いたれりつくせりのサービスもあるのだ。

どんなゲームになるのか、とても楽しみだね。

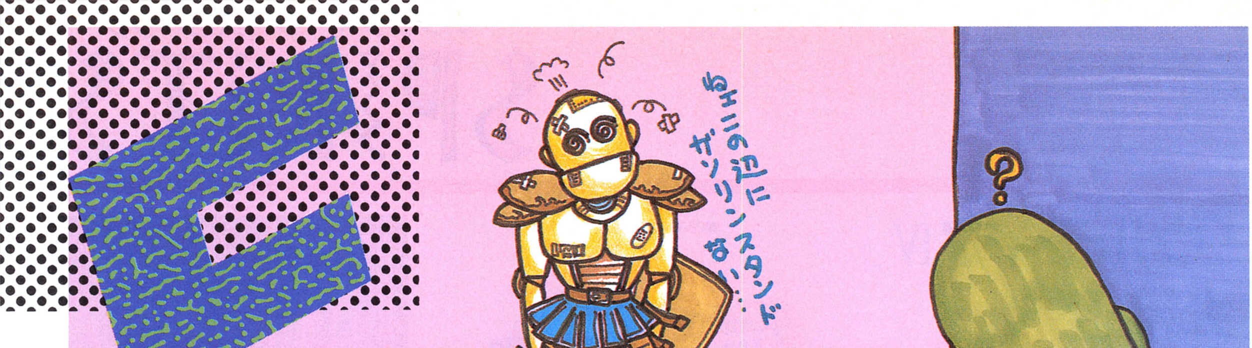
さあ、ファミコンソフト『夢工場』を予約しよう！

というわけで、『国際スポーツフェア'87』では一足先に、夢工場'87の一部に触れることができたわけだが、ほかのパビリオンの準備も着々とすすんでいるよ。

３Ｄコンサート用の新兵器・３Ｄハンディテレビカメラも完成した。重さ５kgの本体にCCD小型テレビカメラとコントロール部をセットしただけのシンプルなデザインだが性能はすごい。迫力の３Ｄ画面が展開されるのだ。本番では、このカメラを使って収録したアーチストのコンサートを200インチのスクリーンに映し出し、お客さんは液晶シャッター式ゴーグルをつけて観賞することになるというわけ。

では来月もお楽しみに！


▲イメージキャラクターのイマジン君だよ！



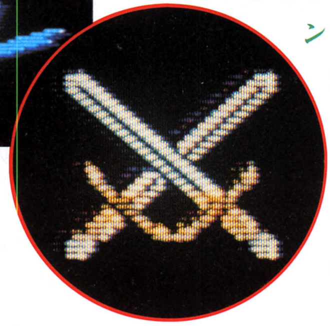
FAMICOM SPIRIT

●ファミコン・スピリット●

ファイト〜！　イッパーツ!!　と気合いを入れて、やっぱ男はRPGしなくちゃ。そこで今回は、元祖ファミコン3Dダンジョンでせまる“勇士の紋章”だど。んだば、どうぞォ〜。



今回の『勇士の紋章』は、ご存じディープダンジョンのパート２だ。アウトドアなＲＰＧの多いなかで、しっかり３Ｄダンジョンでインドアしているスグレモノだぞ。広大なストーリー上にブキミなダンジョンが待ってる。



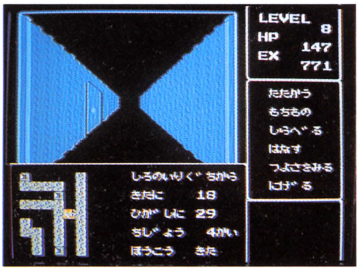
ディープダンジョンの感動がふたたび！

プロローグ

勇剣士ラルの働きで、１度は平和を取りもどしたドールの街だったが…。魔王ルウを倒し、エトナ姫を救ったラルが姫と２人でドールの街を旅立ってから数十年の時が流れた。国王に代わり国を治めた王子もすでに亡くなり、その孫が国王となった頃、人々の間に「新しい国王が消え、城から人が出てこなくなった」と言うウワサがたち始めた。そんなある日、城から不気味な人間が出てくると、「この国は、今日より魔王ルウ様がお治めになる」と宣言したのだった。人々は耳を疑った。勇剣士に倒されたはずの魔王が生きていたとは……。その時、新たなる勇士の伝説を語るべく、１人の若者が城へ…。

こんどの世界は驚くほど広いど！

基本的なスタイルは、前回の『ディープダンジョン』と同じだが、謎、トラップ、ダンジョン、モンスターとすべてグレードアップしているど。とくにモンスターは、スタート地点からいきなり強めのヤツが出現するので、先へ進むのがかなりキビシィのだ。しかし、ご安心めされ。なんと『勇士の紋章』では『ディープダンジョン』からのキャラクター転送が可能なのだど。うれしィ〜。前作からのキャラを使ってもかなりキツイけど、１からスタートするよりはずっとラクだど。しまったァ、前作のはやってないんだ！　というキミは、とにかく初めに防具なんかより全ゴールドを使って武器を買ってしまおう。そして、わき目もふらず宝箱めざしてつき進んでゴールドを稼ぐんだ。これは前作でもそうだったけど、走っている時にはモンスターが出にくいど。



▲雰囲気バッチリ！　こうゆうの好きだなァ



▲敵ながら、モンスターもカッコイイよネ

イラスト／菅原 敬

街

冒険を進めるうえで、大切なポイントがこの街だ。街の中には武器、その他のアイテムの買売ができる交易所と、傷、毒などの治療をしてくれる神殿の２つがある。さらに、この神殿にはゲーム上の大きな謎が隠されているんだど……。

ダンジョン

ゲームの中心となるダンジョンは、地上４Ｆ、地下４Ｆから構成されているんだど。地上部分と、地下１Ｆまでが前回からのダンジョン(城)で、地下２Ｆから４Ｆまでが、今回新しくつくられた迷宮になっているんだ。さらに、地上部分は月の塔、星の塔、闇の塔、日輪の塔と呼ばれる４つの塔に囲まれていて、その中も複雑な迷宮になっている。それぞれの塔には、城の各階から行ける部分と、登りくだりを繰り返さないと行けない部分があるから、これはもターイヘンな迷路なのだど。

自分のことは自分で決めろ！

ダンジョンを歩く、モンスターが出現する、闘う、倒す、経験値が上がる。そして経験値が次のレベルに見合うようになった時、自動的にレベルが上がり、各スキルのポイントも増えるわけだが、ここにも前回にはなかった新しい試みがあるんだ、それがボーナスポイントだど。レベルが上がるごとに、キャラクターにはボーナスポイントが与えられ、そのボーナスポイントをＡＣ、Ａｇ、ＡＰ、Luckの４つのスキルにふり分けることができるんだ。つまり、これより各プレイヤーごとにタイプの違ったオリジナルキャラクターをつくり上げていくことができるってわけだど。Ｍ－１号のおすすめは、Ａｇをあげて敏速なキャラクターにすること。いくら敵にダメージを与えても、強烈な反撃をくらってイチコロじゃ、話にもならないもんね。

AC(アーマークラス)

自分の身をどれだけ守れるかという、防御の値。レベルを上げることにより、値も変わるが、より大きく変えるのはヨロイ、盾などの力である。

Ag(アジリティー)

キャラクターが、どれだけ素早く動けるかの値。この値が上がると、トラップを避けたり敵の攻撃をうまくよけられるようになっていく。

AP(アタックポイント)

戦闘時に、どれだけ敵にダメージをあたえられるかという攻撃の値。これもアーマークラスと同じように、武器により大きく変わってくる。

Luck(ラック)

運。運がよければ攻撃した時ヒットする確率が高い。運がよければ敵の攻撃をよける確率が高くなる。運がよければトラップにもかからない……かも？

アイテムほしいわぁ～

アイテムには街にある交易所で買える物と、ダンジョンの中で手に入れられる物、そしてある行動（何をするかはナイショ）をすることによりもらえる物の３タイプある。また、ダンジョンの中には宝箱の落ちている部屋があるので、ヒットポイントに余裕ができたら部屋の中は隅々まで歩くといいど。ダンジョンの中で手に入るアイテムも、宝箱の中に入っていたり、部屋の中に落ちていたり、モンスターを倒すと現われたりといろいろある。

キャラクターには、持ち物の数に制限があり、キズ薬、毒消しはそれぞれ９個、それ以外はまとめて９個まで。そのなかで、３個は武器や防具類でそれを使っている状態となる。つまり武器防具をふくめないなら、持てる数は６個(キズ薬、毒消しをのぞく)となる。だから、いらなくなったアイテムは交易所で売ってしまおう。

交易所にある	買値	売値
●くさのつゆ　キズを治してくれる、絶対必要アイテムだ。	20G	10G
●しろきのこ　何回毒を受けても、これを一度使えば直る。	50G	25G
●し(死)のつえ　敵に向かって、ファイヤーボールを投げる。	800G	400G
●ルーンもじ　魔法を封じる。敵にもこれを使うやつがいる。	500G	250G
●きりのすず　敵を眠らせる。これも使う敵がいるぞ。	500G	250G

ダンジョンにある	買値	売値
●てかがみ　地上１Ｆで入手。使うと画面上にマップと現在位置が出る。		10G
●てんまのはね　使うと、１Ｆの城の入り口にワープする。(死ぬ場合も……)		1000G
●うでわ　向いている方向の１歩前を調べ、何かあれば知らせてくる。		1G
●ゆびわ　敵の攻撃により、レベルが下げられるのを防ぐ。		5000G
●ほうせき　これもダンジョンの中で手に入れられるんだけど……。		5000G
●もんしょう　これだけはダンジョンの中で手に入れるのではなくて……。		0G
●かぎ　これもダンジョンの中ではなく、ある場所で……。		0G

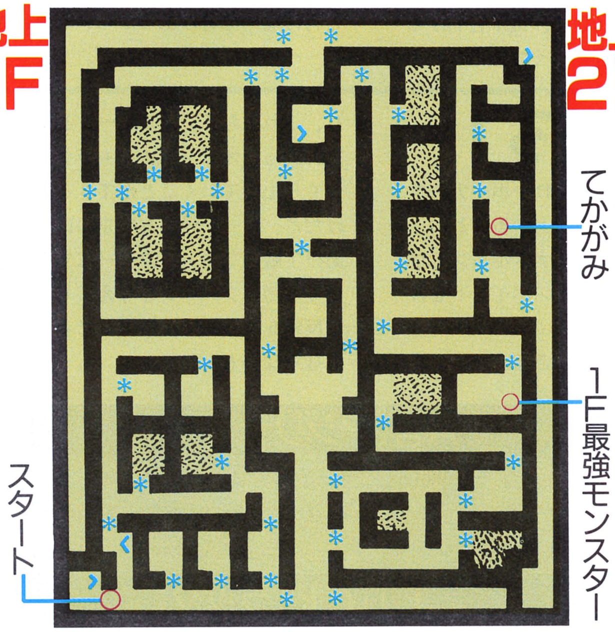


地上1F・2F完全マップ

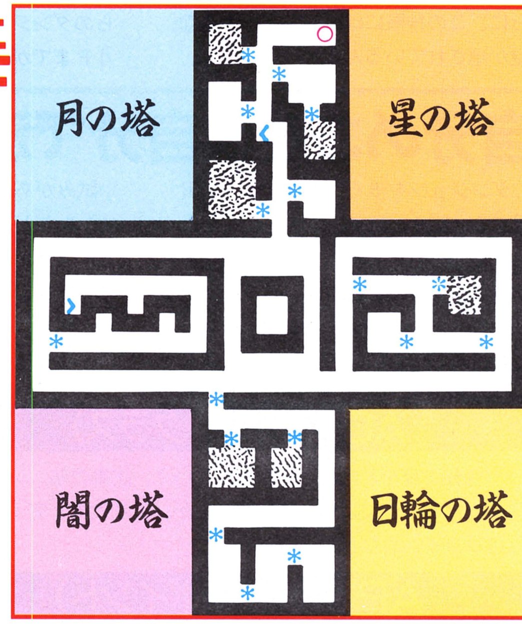
まぁ〜スッゴイ！これが冒険の舞台となる、ダンジョンの地上１Ｆ・２Ｆだ。１Ｆでは、まずできるだけ早いうちに重要アイテムの〝てかがみ〟を取る。これがあるとダンジョンの中で迷うことはなくなるからネ。1Ｆでジックリキャラを成長をさせたら、いよいよ２Ｆ、４つの塔へ！

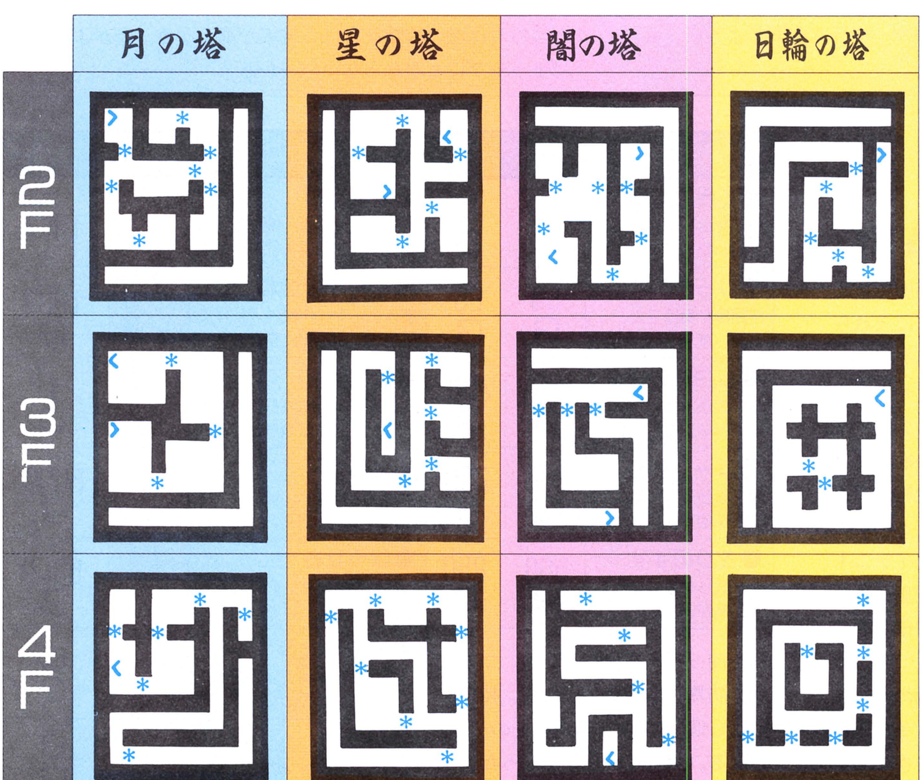
＊ ＝ドア
< ＝上りの階段
> ＝下りの階段
（図柄）＝宝箱の場所

地上1F



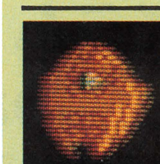
地上2F





絶対取るべし!!

月の盾



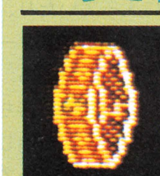
月の塔で手に入る最強の盾だ。

ゆびわ



日輪の塔で手に入る。これも絶対必要だぞ。

うでわ



これは闇の塔で手に入れることができる。

勇士の紋章全W・S・Aリスト

ここにあるリストが、勇士の紋章に出てくるW(ウェポン)、S(シールド)、A(アーマー)だど。このなかには交易所で売っている物も、別のルートで手に入る物も一緒になっているぞ。買値が非売となっている物が交易所では入手できないものだから、これは必死になって捜そう。それから、日の剣、月の盾、スターメイルは前作ディープダンジョンではそれぞれルウの剣、ルウの盾、ルウの鎧と呼ばれていた勇士のアイテムだから、絶対取り忘れのないようにしよう。さあ魔王は目の前だど、イッキにつっ走れ！

●武器●

名　前	A P Pt.	買値	売値
斧	5	50 G	25 G
細身の剣	10	80 G	40 G
槍	20	150 G	75 G
鉄の剣	30	300 G	150 G
鎖斧	40	500 G	250 G
妖精剣	鎖斧より強力	非売	5 G
闇の剣	妖精剣より強力	非売	500 G
日の剣	最強の剣	非売	3000G

●盾●

名　前	A C Pt.	買値	売値
鉄の小手	5	60 G	30 G
腕の盾	10	120 G	60 G
肩の盾	15	250 G	125 G
鱗の盾	20	500 G	250 G
妖気の盾	鱗の盾より強力	非売	3 G
大きな盾	妖気の盾より強力	非売	400 G
夜の盾	大きな盾より強力	非売	1 G
月の盾	最強の盾	非売	2000G

●鎧●

名　前	A C Pt.	買値	売値
革の鎧	5	80 G	40 G
鎖鎧	10	150 G	75 G
鱗鎧	15	300 G	150 G
胸鎧	20	700 G	350 G
魔法の鎧	胸鎧より強力	非売	1 G
鉄の鎧	魔法の鎧と同じ	非売	500 G
黒の鎧	鉄・魔法の鎧より強力	非売	5 G
星の鎧	最強の鎧	非売	2000G

1F、2F モンスターダイジェスト

なんか今イチ迫力のないモンスターの多いファミコン界で、しっかりアダルトムード漂うモンスターがザックザックと登場してくる。しかし、それだけに攻撃もキビシィ～ので、敵の戦闘パターンをいち早くつかむのが勝利へのポイントだぞ！　なんちゃって。

ぼうけんしゃ



LEVEL 5			
HP	AC	AP	Ag
45	25	30	5

かつて誇りたかき勇士だったが、戦いに破れ、落ちぶれてしまった。レベルと体力は2Fでピカイチ。

がいこつ



LEVEL 2			
HP	AC	AP	Ag
20	12	15	2

余り賢くないが、魔王の言われるまま忠実に行動する。毒や魔法は使わないので、強気で攻めていこう。

どくむかで



LEVEL 1			
HP	AC	AP	Ag
15	11	10	1

ダンジョン内の死者の腐肉を食い荒して巨大化した、ムカデのモンスター。ときどき毒を口から吹きかける。

まかいのトラ

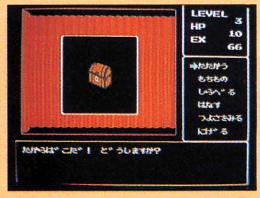


LEVEL 4			
HP	AC	AP	Ag
40	18	30	5

魔王の魔力により、魔界から呼び出された虎のモンスター。鋭い爪で一撃されると、内臓までヒキちぎられる。

M-1号の㊙情報

キミだけにコッソリ教える、ナイショの大・大・大情報!!

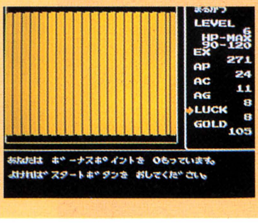


ハァ～イ！　今回のファミコンスピリットはどうだったかァ～い（軽いなァ)。それでは最後に、とっておきの情報を教えるから、しっかり読むんだど。

まず最初は、宝箱ガッポガッポの方法だど。じつは『勇士の紋章』では1度取ってしまった宝箱がセーブをするとフッカツしてしまうのだ！　え～～うっそ～～（はい、みなさんご一緒に）ほんと～！　しかも宝箱がフッカツしても、前に取ったゴールドはそのままだから、これをくり返せばゴールド取りほうだい！　え～～うそ～～（しつこいからやめようネ)。さて、お次の情報もゴールド稼ぎの方法だど。地上3階、ここで出現するモンスターのほとんどがアイテムを持っている。だから3階でも通用するぐらいレベルが上ったら、交易所と3階を往復しながら手に入れたアイテムでいらない物はドンドン売ってしまおう。最後にボーナスポイントの事についてひと言、じつは"闇の剣"と"夜の盾"はAgが1または半分になる。おまけにそれを身につけると、ボーナスポイントでAgを増やせなくなるんだど!!　え～～うっそ～～！ほんと～～！



◀だから3Fは好きさ！



▶せっかくのボーナスが

ARCADE SPIRIT

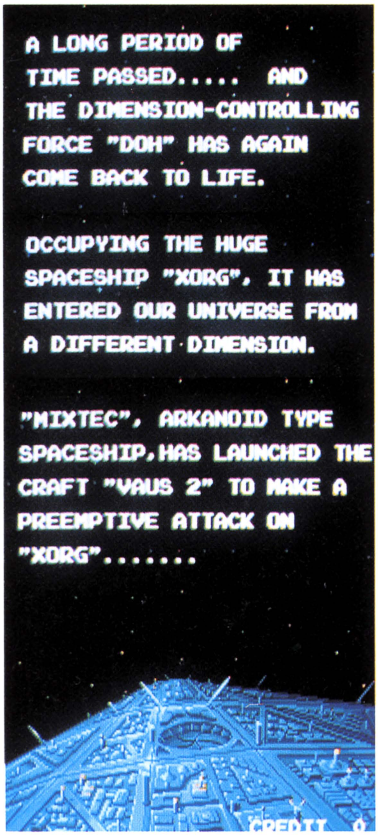


●アーケード・スピリット●

ジメっぽい季節がやってきたけど、アーケード戦線は夏に向けて、いよいよ盛り上がりを見せてくれそう。今月もそんな中から、2つ取り上げて紹介といきましょう。

ARKANOID REVENGE OF DOH

ブロックゲーム再ブームの火付け役『アルカノイド』が、よそおいも新たに、我々に再挑戦してきた……。そっその名も！「リベンジ・オブ・DOH」。DOHの復讐（ふくしゅう）——っ。



"DOH"が息を吹き返えした!

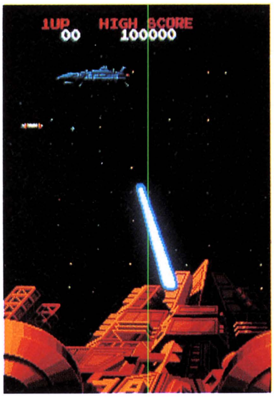
ブロックくずしの原型というと、もうじつに10年近くも前になるわけだが、そのルールの単純明快さで、大人から子供まで広く楽しめるゲームであることに変わりはない。

さてさて、今回紹介の「リベンジ・オブ・DOH」だけど、前作との大きな違いについて述べていこう。

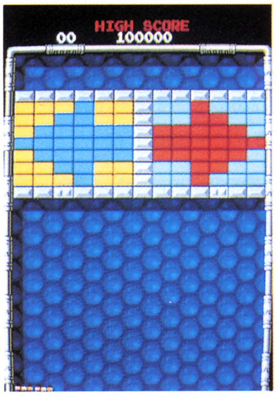
まず、面クリ後に、次のラウンドのパターンが選択できるようになったこと。左右どちらの出口を選ぶかで、キミの運命も決まる!?

そしてアイテムが12種類に増えた。ついでにオジャマ虫も、前の倍以上に増えたぞ……！　さらに厄介者（やっかいもの）の「再生ブロック」なんてのもあるのだっ!!

◀「長大な時間が流れ——次元要塞〝DOH〟が、再び生命を甦えらせた。奴（やつ）は巨船〝XORG〟に巣喰い、異次元から我々の宇宙に侵入してきたのだ！　アルカノイド型スペースシップ〝MIXTEC〟（ミシュテカ）は、〝XORG〟に先制攻撃をしかけるべく、航行船〝VAUSII〟を発進させた——」



◀レーザーで「ゾーグ」に攻撃をしかける「ミシュテカ」。このあと「バウスII」が侵入する



◀これが1面。矢印はいったい何を意味しているのかというと……？

イラスト／中野豪

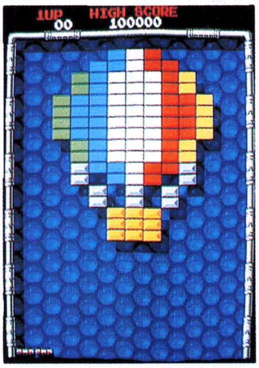
なんと！アイテム増強!!

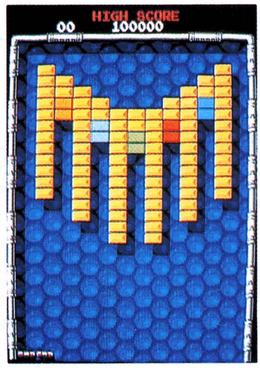
アイテムに関する違いをさらに説明すると、今度は画面上に複数のアイテムが出てくる。たとえばN→Cと続けて取ると、複数キャッチが可能になるが、新しくアイテムを取ると、前のアイテムの効果が消える（分裂したボールはそのまま）ので、落とすとそれまで。ディスラプションとの組み合せがナウだ。

既出のアイテム

もう前作を知らない人はいないハズだから、図説はカットさせてもらおう。Dについてはワケありで、新アイテムのほうで紹介ね。

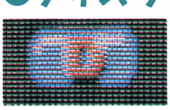
●S……ボールのスピードが１段階ダウン。
●C……ボールをキャッチし、ボタンで発射。
●L……レーザービームで破壊・ハカイ！
●B……出口が開く。次の面へサヨウナラ！
●P……１ＵＰ、だ。
●E……バウスの長さが1.5倍に伸びる。


▲９面の右。のどかな気球の面で、難度はそこそこ


▲右の５面。この面は右も左もむずかしい。左は……？

新アイテム

●ディスラプション(D)


こんどのＤは、ひと味違うぜ！
なんと８個に分裂だ!!

●ニューディスラプション(N)


ボールが画面上に常時３個に保たれる。
Ｎ＋Ｄで……げげ!!

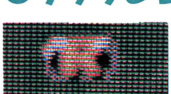
●イリュージョン(I)


バウスに幻影ができ、その幻影でもボールを返せる。使えます！

●ツウィン(T)


バウスが２機に分裂。まん中にスキ間があるのがミソ。

●リダクション(R)

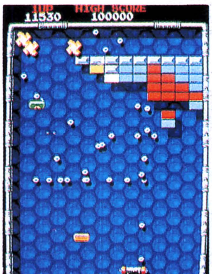

バウスが縮むが、その間得点は倍。点カセ目的以外だとパスかな。

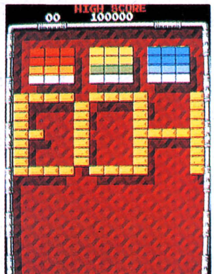
●メガボール(M)


当たったものは何であろうとぶっ壊す、スーパーボールになるッ!!

●スペシャル

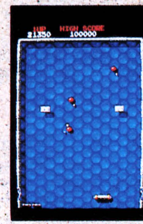

①複数のアイテムが重複
②連射レーザー
③敵が16匹になる
上のうちのどれか。③だけは引きたくないですね！


◀Ｎ＋Ｄでアイテムを取れば（なぜか）32個が大暴れ!!


◀前半の終わり近くの面だけど、なっ……何かが間違ってる!!

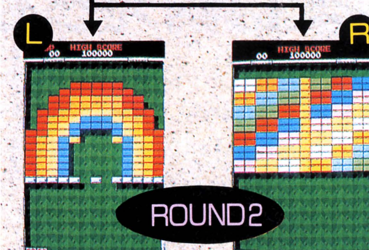
面の分かれ目は運の分かれ目…

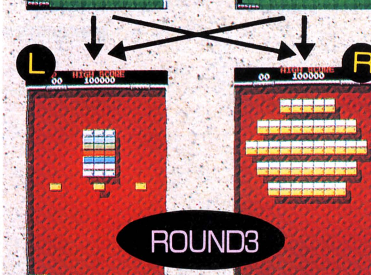
２～16面、19～33面は、左右２つの面があり、難易度も左右で異なる。選んだあとで後悔したって遅いのだ。安易クリアか、点カセか、……さて？



ROUND1

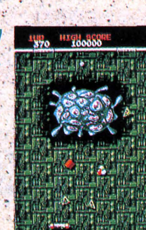
ブロックパターンの左右の矢印の意味はこれだったのだ。画面には再生ブロックが残っている。





ROUND16

ROUND17


オジャマ虫をワサワサ吐き出してくる、中間地点のボス。こいつを倒して、後半に突入だ。



ROUND34

「ほっほっほっ、こんどの私は昔とひと味違いやすぜ」
どこが違うのかは、プレイで確かめろ！



士官学校に体験入学だ！

コンバットスクール



快汗は快感——。汗をかけるゲームが、久びさに登場。真のヒーローめざすなら、こいつを避けては通れない。

真のヒーローをめざす者の苛酷な訓練にキミは耐えられるか…!?



この『コンバットスクール』、コンセプトは『ハイパーオリンピック』に似ているんだけど、操作系がトラックボールとボタン。ボールをいかに早く、そして正確に回せるかで、たいていのステップの合否が決まってしまう。

２Ｐ同時プレイも当然ＯＫで、この時は２人がたがいにライバルだ。油断してると足元をすくわれるし、おまけに最終面にはどちらか１人しか行けないので、つねに闘志ムキ出しでかからなければならない。

また、各ステップの成績によって、次の種目の規定タイムが違う。これはキビシイ。

見た目は地味だけど、いざプレイしてみると思いっきり熱くなるぜっ！



▲これだけのステップが、キミの挑戦を待っている！

あと一歩……あきらめるのは早い

失格して「故郷へ帰れ！」と言われても、あきらめるのはまだ早い。もうひと息で合格というところなら、敗者復活のチャンスの〝ペナルティゲーム〟がある。

何も考えずにひたすらトラックボールを回せ！　これで規定をクリアすれば、訓練課程に復帰できるぞ。



▲ヒエエ……なんとか合格したぜ。ムダな力は使いたくないけど……

各ステップの内容は…



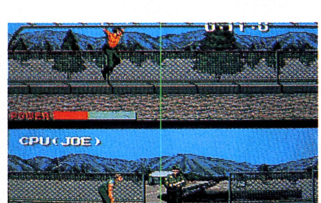
Step 1 壁越え&うんてい

壁越えは、トラックボールを回し、ボタンでジャンプ。タイミングが悪いと、つんのめってコケる。

うんていはまずジャンプしてつかまり、あとはボールを回すのみ。ライバルに追いつかれると落とされるので注意！



▲コケないでくださいよ！



▲げげっ、ＣＰＵに負けた……

Step 2 射撃Ⅰ

教官の「撃てー！」の号令と共に、３～５個のターゲットが出現する。トラックボールで照準を合わせて規定数以上命中させればＯＫだけど、これは少々むずかしい。

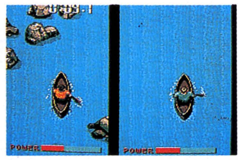
端で構えてタテ座標を合わせ、横に流して連射するのがコツだ。



▲トラックボールの正確な操作がカギ！

Step 3 障害&川越え


▲どこ走ってんだっての！


▲ボートは必ず乗るべし！

「よーいドン」でスタートし、水たまりや岩を跳び越え、橋を渡り、川へ飛び込んで泳ぐ。

川の途中にボートがあるので、これに乗ってタイムを縮めよう。ただし流木にぶつかると沈んでしまうぞ。

コースを覚えることが必要⁉

Step 4 射撃Ⅱ

Step 6 射撃Ⅲ


▲これは楽勝

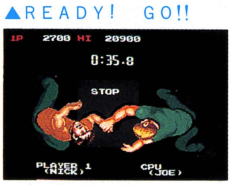

▲人のマークは撃つなヨ！

Ⅱはパターンが決まっているので、ポイントに止まって連射するだけ。これはやさしい。

Ⅲは視覚神経の勝負。赤い的は撃つと「ブー」でタイムロス！



▲READY!　GO!!



▲だぁぁ、負けてしまった

Step 5 腕相撲

何も考えずにボールを回そう。1Pなら対CPU、2Pのときは対戦だ。

勝ったほうにボーナス点が与えられ、負けると力と時間のムダ⁉

これはボーナス面なので、対CPUで負けても失格にはなりません。ご安心を。

Step 7 格闘



▲積年のシゴキの恨み、思い知れ！　なんてね

教官と1対1の対戦だ。2人プレイでも、1人ずつの対戦となる。

トラックボールと、ボタンでアタック&ジャンプ。メーターに気をつけて、ケリをぶち込め！

教官を倒せば卒業、負ければ失格だ！

卒業…その喜びもつかの間「緊急事態発生!!」

感動の卒業デモのあと、突然緊急事態が発生！　ホワイトハウス（かな？）がテロリストに襲われたのだ。そこでキミに出動命令が下ったのだが、気を抜いてはならない。

操作は格闘の要領で。敵が投げるナイフはジャンプでかわせ！

ラストのボスを倒して人質を救出すれば、ゲームエンドとなる。

なお、2Pの場合、このステージに進めるのは腕相撲に勝った1人だけ。戦いの世界は、つねに弱肉強食。



◀この実戦で勝った者こそ、真のヒーローなのだ！

緊急速報　ナムコから新作ゲーム『ドラゴンスピリット』発進！

縦スクロールのシューティングゲームから、ここんとこごぶさたしていたナムコだったけど、――出る！　ついに出るんです！　それも気合の入った、スゴイやつがッ!!

その名も『ドラゴンスピリット』。

――いにしえの神話とともに封じ込められていた魔神「ザウエル」が、王国の王女「アリーシャ」の生誕祭に復活！　配下の魔物たちの手により、王女は連れ去られてしまった。

その混乱のなか一人冷静であった戦士「アムル」は、ある晩太陽神「アーリア」の声を聞いたのである。

自分がかつてザウエルを倒した聖霊「ブルードラゴン」の血を受け継ぐ者であることを知らされたアムルは、ある朝「ブルードラゴン」に変身し、アリーシャを救うために翔び立ったのである――。


◀CGの美しさは折り紙つき


◀各エリアのボスも圧巻だ！



ファンタジーの色彩濃い、ゼビウスタイプのシューティングゲームで、各キャラクターもすべてカラーイラストから起こされたという、熱の入りようだ（上がアムル）。

9つのエリアがあり、地形もさまざま。最終エリアのボス・ザウエルを倒し、姫を救出するのが、最終目的だ。

これぞナムコの真骨頂！　ご期待!!

〔㋟こと、本名〝やまざき・拓〟〕



SEGA SPIRIT

●セガ・スピリット●

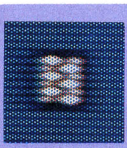
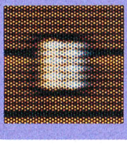
バシバシと新作の嵐を巻き起こすSEGAから、今回もハードな、それでいてかわいい新作の登場だ！　そして、今回はジョイジョイテレフォンの"ちょう子おねえさん"のインタビューもあるぞー！



魔界列伝序説・ワンの旅立ち

ある日突然邪悪な魔物マダンダが、よみがえってしまった！　退治に向かった魔導師タイロンも、その魔力の前に力つき倒されてしまった……。

そして、タイロンのもとで修業をしていたワンが、師匠のかたきをとるべく、マダンダの住む獅子城へと向かって旅立っていった……。

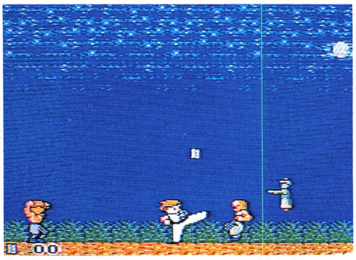



おふだ

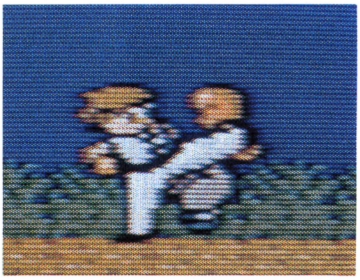
おふだは敵を倒すと出てくる。これには2種類あり、黒は普通のおふだ、赤はスーパーおふだで、敵を貫通。赤は2面で、エビを倒していると出やすいんだ。

操作は①で移動、②がジャンプ、そして③はキックとなっている。①を下にして、③を押せばローキック、ジャンプしながらだとハイキックになる。アイテムのおふだは、①をななめ上に押しながら、③で投げられる。(右上＋③なら、右におふだを投げる)

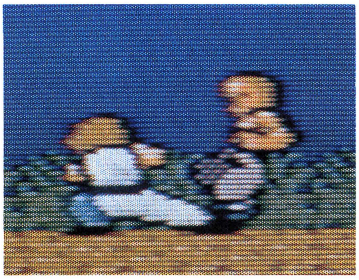
１面で十分に練習しておこう。


▲場所を選んで、おふだを集めておこう

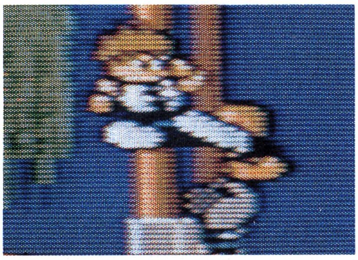
ハイキック


▲これが普通のキック。敵に捕まるな！

ローキック


▲最初はあまり使わないが、あとで必要になる

ジャンプキック


▲ふだんはこれでOK。着地点に注意しよう

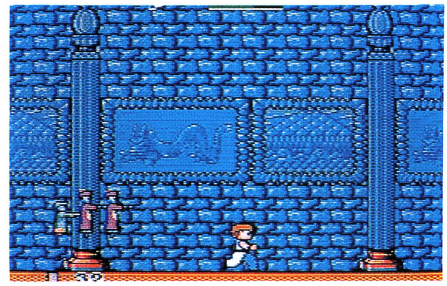
応用テクニック講座

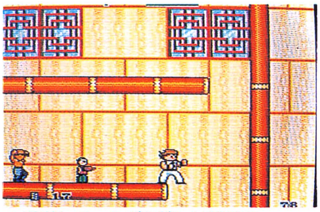
ズバリ言ってしまおう。敵は画面に3匹出しておいて、後についてこさせれば、それ以上は出てこない。これで安全に先に進むことができるってわけ。

調子にのってボスキャラのところまで行っちゃうのも、ラクではあるんだけれど、それじゃあ、おふだが集められなくて、後々苦労するヨ。

1面で20枚くらいは、おふだを集めておきたいから、ボスが出てきちゃったら、左にドンドンもどろう。ある地点でボスは引っ込んで、また普通の敵が出てくる。

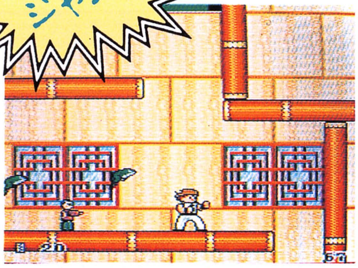
逆に4面は、手ごわいキョンシーばかりだから、変に欲を出さずにすばやく3匹集めて、水滴をうまくかわすのがポイント。ここではおふだはあきらめて、先へ進め。

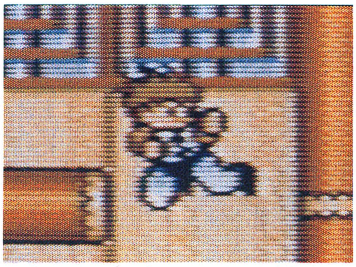

▲ライフメーターの確保にどこでも3匹ワザは使える

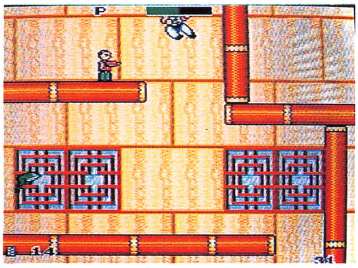

▲近道して、ムダな戦いは避けて……

さて、もう一つのたいせつなテクニックが、2段ジャンプだ。これは、ジャンプしてワンの体が壁に触れている時に、もう一度②を押すとさらに1段高くジャンプできる。3面以降で必要だぞ。




▲せーのおー、ジャーンプッ！


▲もひとつ、てい！　っと、ジャンプで……


▲ここで、敵をやり過ごすこともできる

まだまだ序盤！　R1～R4攻略法

まずはラウンド1。ここでは、おふだを集めることに専念しよう。20枚は欲しいところだ。ここのボスキャラ(妖怪和尚(おしょう)インダラ)は、頭上をかすめるように、反対側にジャンプしてパッと振りむいて頭にキックを決めればＯＫ。かんたんなもんでしょう？

ラウンド2の目的は、スーパーおふだを手に入れることだ。ここは2段に分かれているんだけど、上の段なら降ってくるエビに注意すれば比較的安全。ここのボス（女幽霊(ゆうれい)リー）は、画面の右で倒すと左に出てくる。左で倒せばもちろん右に出る。これを利用して、攻略パターンを作れば楽勝だよね？

ラウンド3はいよいよ縦スクロールが入って、2段ジャンプが必要になる。また、人形が火の玉を投げてくるからつらいところでもあるんだ。でも、おふだは極力残しておこう。ボスの親ガエル・ゲロッパは後ろからキックで、かんたんにケリがつくぞ！

ラウンド4、ここでは、パワーメーターを減らさないように、3匹引き連れワザで水滴を避けて、さっさとボスのリュウ＆チェンのところに行こう。

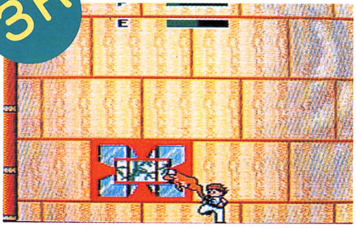
ボスの2人のナイフの動きをよく見て、ナイフをあまり投げない空中で戦えば、それほどダメージを受けずに倒すことができるはずだ。

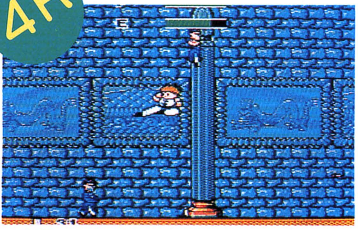
1R

▲インダラが振りむく前にキックしちゃえ！

2R

▲パターンさえつかめばとっても楽なりー

3R

▲あまりに弱いゲロッパ。これでボス？

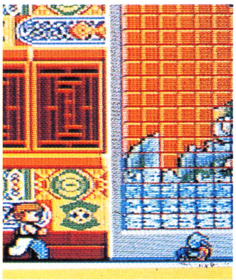
4R

▲練習ラウンドはこれでおしまい！

これからが勝負！　ちょっとハードだぜぃ！

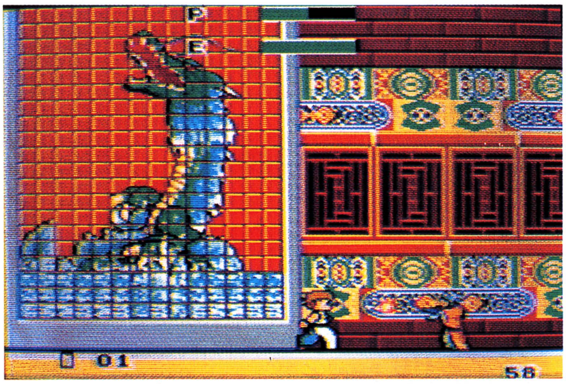
ラウンド5

さぁて、ここからは今まで貯めていた、おふだを存分に使おう。間違ってもゾンビの相手なんか考えちゃダメ！　敵を倒していればおふだは手に入るんだからケチケチしないよう。

ここのボス（タオ）はなんと二分割ゾンビなんだ。だから最初はローキックで下半身を倒さなければいけない。画面のはしへおびきよせてから、ジャンプで反対側に行き、そこでキックするとラクだろう。上半身になっても、コツは同じで、落ち着いてやれるようになれば、きっと勝てる！



▲ズルズル這って来た！

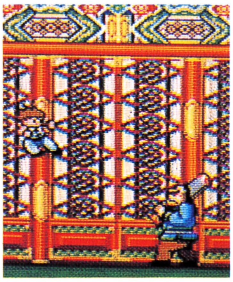


▲今までのジャンプキックはかえって危険だ。慎重にいこう

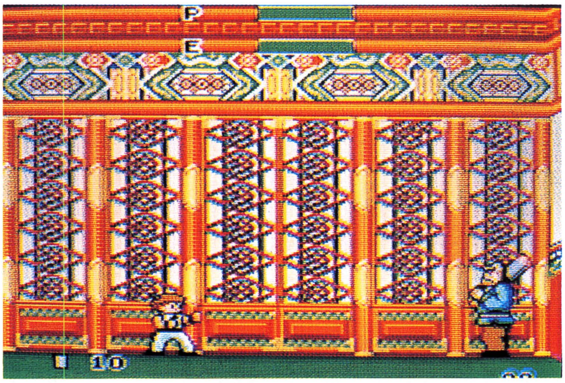
ラウンド6

ラウンド6は最初っからボスクラスのキャラの登場だ！　当然おふだは使えないというわけ。最初のゴリダは向き合っているときに、キックしながらジャンプするのが一番いい。弱点の腹をキックするのはこれしかない。金棒は触れただけで、ダメージをくらうから、後ろからのキックは、まーったくダメ！

ここから先はキミが自分でチャレンジしてね。先に行けなかったんだろうって？　ちゃうわい！　ページが足らなかっただけなんだかんねーだ！



▲見かけ倒しのゴリダ



▲この先ずっと、ボスだと思うと気が重い。倒されるとまたゴリダから



NAKAJIの これでどーだっ!!

徳島県の田村クンはじめ、たくさんのハガキに応え、今月はジョイジョイテレフォンの"ちょう子お姉さん"直撃インタビュー。

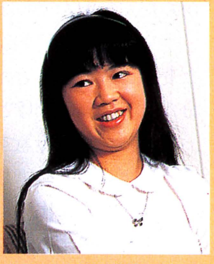
ちょっぴりシャイな〝ちょう子お姉さん〟。どうも写真では緊張ぎみの表情ばかりだけど、荻野目慶子ちゃんにも似た美人。とくにスポーツはやってないけど、身長170㎝とスラリと伸びた元気なお姉さんなのだ。映画鑑賞が趣味で、スピルバーグみたいに子供心を忘れない人の作品が好き。もちろんゲームも、『アレク』みたいなメルヘンチック（？）なカワユイのが好みです。「やたら人が死んだり、ボカボカ破壊するのは、ちょっとネ！」と、微笑む。思わず「ウン、ウン」とうなずき、「お姉さんのステキな笑顔を思い浮かべながら、今月もジョイジョイテレフォンをしっかり聴こう」とひそかに決心したNAKAJIであった。

さて、このコーナーではバグ＆隠れキャラだけでなく、キミたちの質問や要望にもドンドン応えていくので、キミたちもガンガン葉書を送ってくれ。



▲ほとんどマジでアレクをしてしまった……





▲ジョイジョイテレフォンスペシャル編は、ちょっとおしゃれに……

◀この日以来、ボクは急に荻野目慶子さんのファンになってしまいました（ん？なんかおかしい？）

SPIRITS TIMES

発行所・コンプティーク・スピリッツ 編集部

S・ジャクソン&I・リビングストンが来日

スティーブ・ジャクソンとイアン・リビングストンの名前を、まさか知らないという人はいないと思うけど、一応説明すると、世界で初めてアドベンチャーゲームブック『火吹き山の魔法使い』を著わしたゲームデザイナーのふたりなんだ。ふたりは、その後も『バルサスの要塞』、ソーサリーシリーズ4部作などなどを著作し、いずれもベストセラー。全部あわせると300万部も売れているのだ。そして、日本にもアドベンチャーゲームブックのブームをもたらしてしまった。そのうえふたりは、『ウォーロック』というアドベンチャゲームブック専門誌までも発刊してしまったのだ。日本でも1986年11月に第1号が社会思想社より創刊された。（彼らの出したアドベンチャゲームブックが、イギリスに次いで世界で2番目に日本で売れているのだ）日本版監修を本誌の「ロードス島戦記」でおなじみの安田均氏が担当している。

で、今回この日本語版『ウォーロック』誌の招きで、ふたりは来日したのだ。目的はそんなアドベンチャーゲームブックを支持してくれる日本の読者への感謝の気持ちと、その『ウォーロック』が主催した「ライブ・ウォーロック」というゲーム大会への参加。それから神秘の国、日本を訪れ、ゲームブックを作るうえでヒントにするためということもつけ加えた。

記者会見の前日に行なわれた、「ライブ・ウォーロック」に参加した日本のゲーマーについての印象を聞くと、「みんなとても熱心で、若い。これから日本でもっとロールプレイングゲームというものがひろがっていくのではないか」ということだった。また、コンピュータゲームとアドベンチャーゲームブックの関係について聞くと、「両方ともプレイしている人もいるし、片方だけという人ももちろんいる。ただ、両方ともひとりで遊べるところは利点だけど、ゲームブックの方がより現実と違ったところで楽しめるんじゃないか」ということだった。

コンピュータゲームもおもしろいけど、たまにはゲームブックの世界ものぞいてみようぜ！



▲日本語版「ウォーロック」なのだ



◀これがアドベンチャーゲームブックブームの火をつけた



▲左がI・リビングストンさん。右がS・ジャクソンさん

『ジーザス』、『ガンダーラ』のレコードが出るぞ！

やったネ！　パソコンゲームミュージックがアルバムになった。まず第1弾として発売されるのは、最近なにかと話題のエニックスのゲーム、『ガンダーラ』『ジーザス』『ウイングマン2』の3タイトル。もちろん作曲はすぎやまこういち大先生。これらの楽曲をプログラムし、ステレオ化したのだ。

『ジーザス』が20曲、『ガンダーラ』が17曲、『ウイングマン2』が4曲はいっている。

発売は6月21日。発売元はアポロン音楽工業(株)。CDは3000円。LPとカセットはそれぞれ2500円。それから特典として『ジーザス』と『ガンダーラ』のステッカーももらえるぞ！レコード店へ急げ！



◀『ジーザス』と『ガンダーラ』の絵がしぶい

ティップトップコンテスト速報

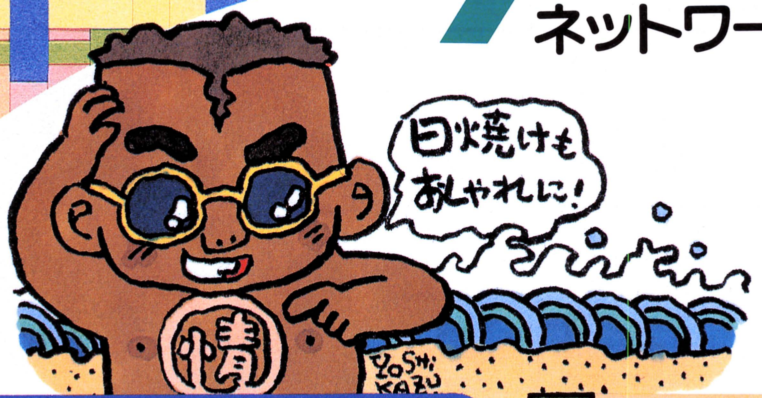
「ファイアボール　ティップトップコンテスト」の4月分の優秀者を発表します。5位までは以下の表のとおりです。

前号を見てもらえばわかるけど、さすがに4月分となると、みんなファイアボールを出したらしく、ずいぶんレベルが上がっています。最高点は、なんと67,493点。編集部の久木氏の記録をかんたんに抜き去ってしまいました。まだこのコンテストは続くので、みんながんばって豪華賞品を狙ってください。

最後にワンポイントアドバイス。やっぱりキーボードじゃ高得点は難しいですよ。

順位	名前		得点
1	大阪府	加藤孝一	67,493
2	三重県	今　俊彦	57,528
3	神奈川県	川辺直樹	45,949
4	愛知県	生田　薫	36,501
5	福島県	朽木　準	30,213

コンプティーク ネットワーク



夏、まっ盛りです。「コンプティークネットワーク」も新しく模様変えしました。
前より夏らしいでしょ？
さあ情報部員めざして泳ぎ出そう！

今月も新部員が続々誕生

今月の新情報部員は全員、「私は見つけた!!僕は知っている!!」に掲載された人たちだよ。鈴木信之くんは『ロマンシア』の羽を使わずに飛ぶ方法、林田くんは『摩訶迦羅』の"マジカル・ズー"情報、広田くんは『ディーヴァ』の隠しコマンド、宮本くんは『大戦略II』の核爆弾の使用方法を見つけ出してくれた。片岡くんも『ディーヴァ』の㊙情報、川本くんは『火の鳥』の裏ワザ、坂上くんは、『地球戦士ライーザ』でホーミングミサイルを入手する方法、鈴木しんたろうくんは『マクロス』の面セレクト、田中くんは『エリュシオン』のＥＸＰが大量に増える方法を発見してくれた。

このコーナーは情報部員への早道だから、どんどんハガキを出してほしい。

部員ランクとポイント

キミたちから送られてきた情報は、その内容に応じて情報部員としてのポイントが与えられる。このポイントは次々と加算されていき、右のポイント表示にそってランクアップしていく。

もちろんすごい情報なら一発でスーパースペシャルだよ！

スーパースペシャル	11pts〜
スペシャル	6〜10pts.
ジェネラル	1〜5pts

情報部員名簿

General

- ■鈴木信之〈東京都〉(2)
- ■林田清彦〈兵庫県〉(2)
- ■広田一幸〈京都府〉(2)
- ■宮本功一〈山口県〉(2)
- ■片岡祐介〈千葉県〉(1)
- ■川本由哲〈大阪府〉(1)
- ■坂上真一〈埼玉県〉(1)
- ■鈴木しんたろう〈神奈川県〉(1)
- ■田中清志〈山口県〉(1)

情報部員になると

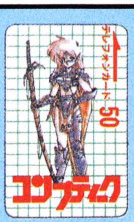
情報部員に認定されると、編集部から調査票とアンケート用紙が送られてくる。それに必要事項を記入して同封の返信用封筒で送り返すと、部員番号が決定され部員証と副賞が送られる。なお、名簿に名前が発表されているのに調査票が届かない方は御連絡下さい。**〔部員に贈られる副賞〕**スーパースペシャルにはＦＣディスクシステムか、パソコンorセガの15000円相当ソフト。スペシャルは特製ＴＥＬカードと希望ソフト１本。ジェネラルには特製Ｔシャツだ。

〔情報の送り先〕
〒102 東京都千代田区
九段南４―７―16
市ヶ谷ＫＴビル４Ｆ
コンプティーク編集部



◀スーパースペシャルにはＦＣディスクシステム

※ファミコン本体は含みません。



▲麻宮騎亜先生直筆のＴＥＬカード



▲ジェネラルに贈られるＴシャツ



◀情報部員には部員証が贈られる



中村由真

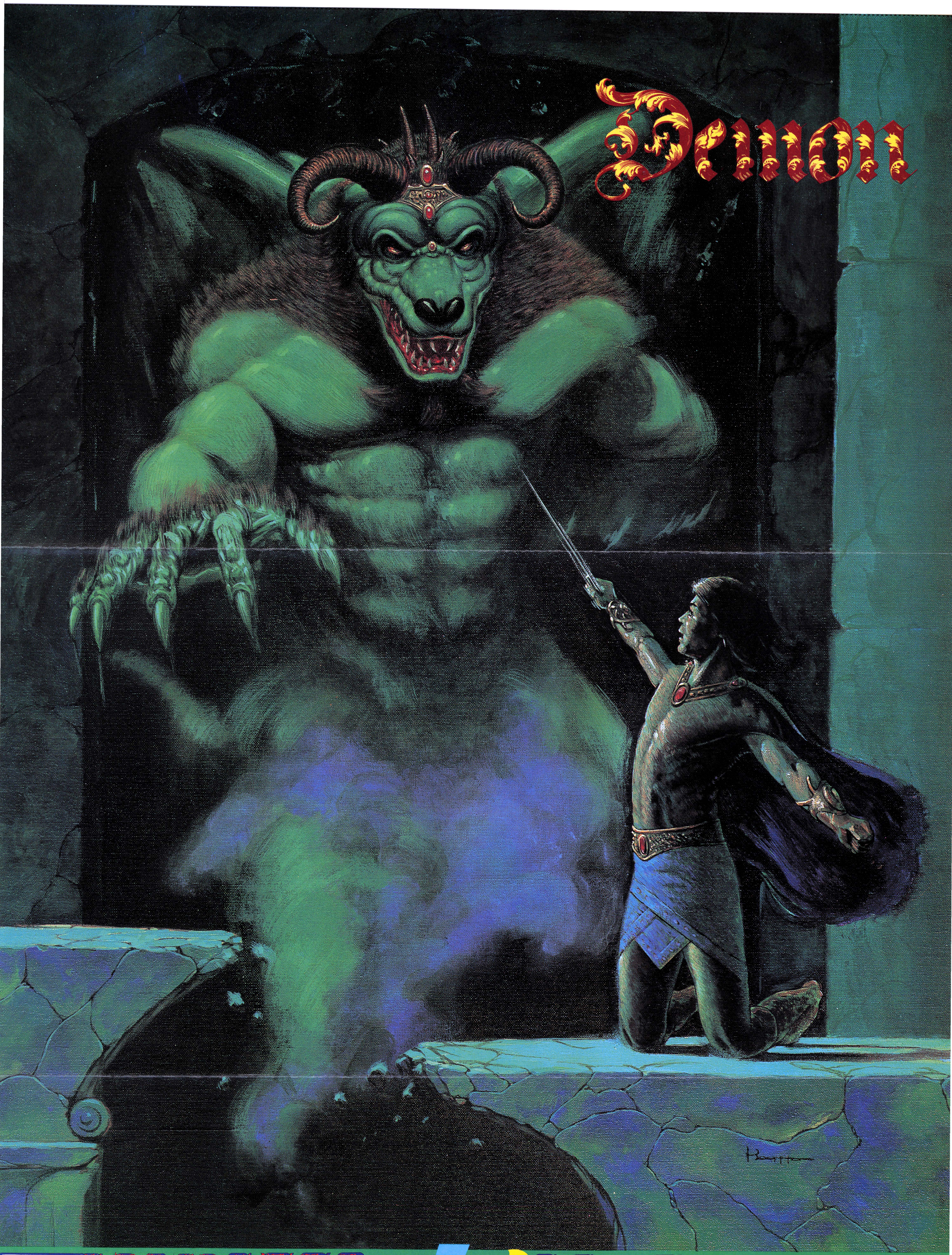
Yuma Nakamura

COMPTIQ IDOL DATA BANK photo/Yohichi Nakagawa styling/Mitsuru Saito hair & make/Yuko Hashimoto design/kazuo Takagi

CALENDER

july 7

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
6/28	6/29	6/30	1	2	3	4
5	6	7	8 コンプティーク発売日	9	10 マルカツ発売日	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24 マルカツ発売日	25
26	27	28	29	30	31	8/1



MONSTER 7 JULY CALENDAR

1 WED	2 THU	3 FRI	4 SAT	5 SUN	6 MON	7 TUE	8 WED コンプティーク発売日	9 THU	10 FRI ㊙ファミコン発売日	11 SAT	12 SUN	13 MON	14 TUE	15 WED	16 THU
17 FRI	18 SAT	19 SUN	20 MON	21 TUE	22 WED	23 THU	24 FRI ㊙ファミコン発売日	25 SAT	26 SUN	27 MON	28 TUE	29 WED	30 THU	31 FRI	

〔デーモン〕 スペクタクルとよばれる魔法陣を描き、そこで呪文を唱えると地獄から現れる魔物、それがよく知られている彼らの姿だ。知能は高いが、卑劣で残虐であるためとても危険だ。　イラスト／森コギト

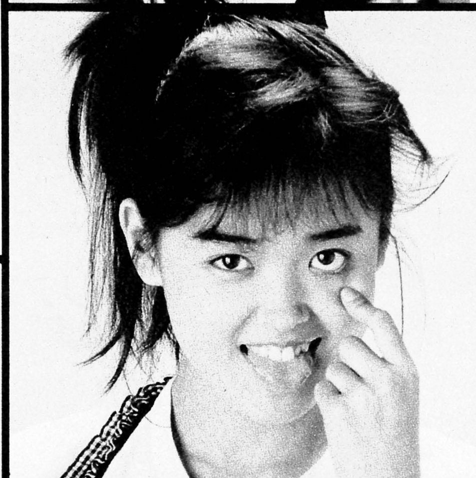
IDOL DATA BANK

アイドル・データバンク

●撮影
中川陽一

















♥素顔、見せちゃうゾ!!

中村由真

あるときは〝リリアンの由真〟、そしてまたあるときは、歌手、DJとして大活躍。しかして、その実体は!? 追跡期間30日。いろ〜んな由真ちゃんを発見したゾ！ 仕事現場からプライベートまで、素顔に超大接近だ!!

1200分大追跡！㊙レポート

●撮影
木暮玄太

泣いて、笑って、いつも現場の人気者

由真ちゃんの忙しさは、現場で体験しなきゃわかんないってことで、取材班は現場へ急行。そこで取材班が見た真実とは——？

TV
スケバン刑事III
フジテレビ系
木曜・夜7時30分





➡ジャ〜ン！　これがウワサの"泣きの由真"です。敵の武器が当たって、「本当に痛かった」。



⬅「アクションは苦手」とあって、リハも念入りだ。

"リリアンの由真"改め、"泣きの由真"参上!!



⬅昼食です。お弁当をパクリの図。幸わせそーっ♡

➡ヤンキーずわりではありません。ちょっとお茶をねっ。



⬆まー、大事なお顔が泥だらけ。急げ！　メイクさあーん。

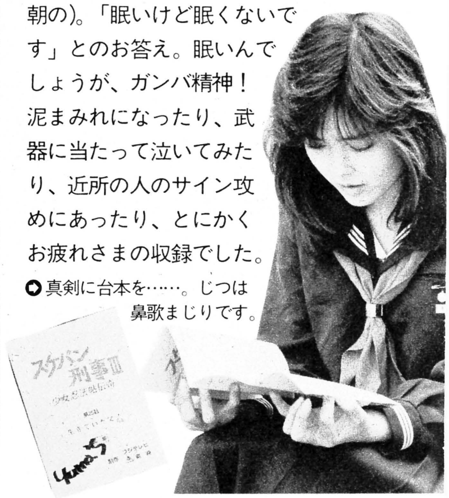


➡スタッフが頼まれてきた色紙に、サイン。忙しいんだぜ。



ただ今、ぶっちぎりの高視聴率で大人気のこのドラマ。由真ちゃんは"リリアンの由真"こと風間由真役で活躍中。

取材当日は埼玉県の某所（山奥だぞ）でロケ。由真ちゃんは4時起き（もち朝の）。「眠いけど眠くないです」とのお答え。眠いんでしょうが、ガンバ精神！　泥まみれになったり、武器に当たって泣いてみたり、近所の人のサイン攻めにあったり、とにかくお疲れさまの収録でした。



➡真剣に台本を……。じつは鼻歌まじりです。

★「スケバン刑事III」のサントラ盤がフォーライフ・ウィングより発売中！

由真ちゃん成長アルバム♡

由真ちゃんの17年間の記録をド〜ンと紹介しちゃうぞー!!



➡見よ！　これがベビー由真だ。

すっごくかわいかったけど、泣き虫だった幼年時代

昭和45年2月16日、東京は千代田区でウブ声をあげた由真ちゃん。

「お母さんの話だと、生まれたときはすっごくかわいくて、将来が楽しみだったんだって。でも、今、たいしたことなくてガックリしてるの」

そんなことないよね。きっとお母さんの、自慢の娘なんだよ。

で、このころの由真ちゃんは、泣き虫だったけど、とっても活発で、男の子にまちがえられたりしたんだって。泣き虫で元気いっぱいときたら、今の由真ちゃんとまったくおんなじだ。

右の写真は2歳の誕生日に撮ったもので、いちばんのお気に入り。



➡「どこで撮ったかは忘れました」だって！

EVENT

JUMPTION'87

4月3日
東京・ニッショウホール

ミニ・コンサートあり、握手会ありで「気持ち良かった！」

ファーストＬＰ「エンブレム」の発売を記念して行われたこのイベント。ミニ・コンサートや握手会を目当てに集まったファンで、会場はギッシリ超満員。「こんなに盛り上がってくれて、とっても気持ちよく歌えました」と由真ちゃん。いい汗かいたねっ!!


⬆メイク中。美しくなってくよ。


⬆"アラレちゃん"じゃないよ。


⬆リハーサル中なのでメガネをしてます。本番では見られません。


⬇イベント開始。気持ち良さそーに熱唱。


⬆「まちがえちゃったあ」


⬆握手会です。いいなあ。


⬆楽屋には知人がいっぱい!!


➡スタッフ一同と打ち上げ～だよ。

RADIO

ハートをねらい射ち

九州朝日放送・火～金・夜９時10分
中国放送・月～金・夜10時40分
信越放送・金曜・夜10時30分

「ギャハハハ～」って突然大笑い。「思い出し笑いしちゃったあ～！」

由真ちゃんのＤＪが楽しめるこの番組。まずは、スタッフと打ち合わせてから収録開始。収録は順調！ と、突然、「キャハハー」って由真ちゃん大笑い。「思い出し笑いしちゃったあ」だって！ おかしい!!




⬇トチって、舌をペロッ。


⬆鉛筆片手に余ゆうあり。


⬇心理テストのコーナーがユニーク。

CF

グリコ・パモナフルーツ

放 送 中

おいしくて、たくさん食べたの！ 本当に

アイスをおいしそーに食べる由真ちゃんが印象的！「だって本当においしかったの。商品っていうのを忘れて食べまくっちゃったあ」

これは今年の正月にハワイで撮影されたんだ。



保育園での思い出は、小金井(こがねい)公園に遠足に行ったこと

保育園での楽しい思い出は、年長組（５歳のとき）の遠足。東京の小金井(こがねい)公園に行ったんだ（下の写真）。

「このころから、目だちたがり屋で、カメラの前ではポーズとってましたね」

すでにタレント性を発揮しはじめていた由真ちゃんだった…。


⬆おいしそーなお弁当♡


⬆中央でお得意のピースサインを。

卒業式では、お母さんお手製のワンピースを着て出席！

さて、いよいよ小学校に入学。おちゃめな由真ちゃんは、いつでもクラスの人気者。こんなエピソードも。

「小学６年のときの春に、富士山へ移動教室に行ったときにね、みんなでおしゃべりしようよって私が言い出したのに、まっ先に寝てしまった（笑）」

そして、卒業式には、お母さんお手製のピンクのワンピースで登場。しっかりと目だってしまったのだ。

「卒業証書をもらうとき、『歌手になりたい子です』って紹介されたの」


⬆すでに"新人賞"獲得!?

素顔発見！
マルチ型録(かたろぐ)

スヌーピー命、カラオケも好き

これを見れば、由真ちゃんのことがドンピシャリ〜とわかっちゃう、マルチ型録をお届け！　由真ちゃんの素顔が見える!?



濃いまゆ毛が嫌い！でも薄くてもイヤ!!

「私の、この濃いまゆ毛が嫌いです！　でも、薄くてもイヤだから、フツーのまゆ毛がいいんですよね」

と、複雑な乙女心を告白してくれた由真ちゃん。じゃ、逆に好きなところは？

「鼻がチャームポイントです。ちっちゃくて珍らしいでしょ！」

みんなはどう思う？

弟クン紹介！　とっても仲が良いのです

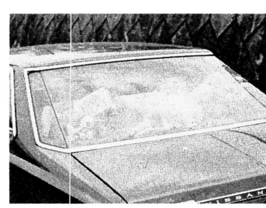


右の写真に注目！　由真ちゃんの隣にいるのは、9つ年下の弟クン。

「弟とはケンカしたことないよ」

とっても仲の良い姉弟で、4月3日のイベントのときもお母さんといっしょに陣中見舞い。ちなみに、お母さんも若くて「お姉さんとまちがわれるの」。

スヌーピーが大好きで、お部屋や車の中に、いっぱいいます



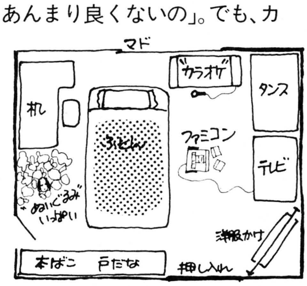
由真ちゃんのスヌーピー好きはチョー有名。自分のお部屋はもちろん、移動の車の中もスヌーピーが占領（左の写真）しておるぞ。



「中央の大きなスヌーピーのぬいぐるみは、親衛隊の人がプレゼントしてくれたもの。〝中村由真〟のハチマキが決まってるでしょ！」

カラオケもある部屋、快適!!

由真ちゃんは家族と住んでいて、2階の6帖間がマイ・ルーム。「陽当たりはあんまり良くないの」。でも、カラオケセット、スヌーピーのぬいぐるみなど、由真ちゃんにとっての必需品はそろってる最高のお部屋だ。「ファミコンは忙しくて、ほとんどやってないなあ」。



体育祭のスター！　中学では3年間、応援団で大活躍!!

中学生になった由真ちゃん。とくに体育祭では、3年間、応援団としてがんばったんだ。



➡中一のときの体育祭で。脚が長いね。

「クラスごとに、応援歌を作って、それに振りをつけて、踊ったりしたんです」

で、かけっこは得意だったのかな？

「×(ペケ)です。小4のころから遅くなったんですよね、なぜか……。」

右の写真は、中学校の卒業式が終わってから撮ったもの。隣の子は、そのころの友人で、自転車を借りたりしたんだってよ。

「なんか、自分の都合のいいときだけ会ってたみたい。元気かなあ〜」。



➡こちらは中3のとき。ハッピ姿がイキ。



➡お気に入りの制服♡

オーディションを通じて、山瀬まみちゃんとは友だちに！

高校になっても明るい由真ちゃんは健在。新入生のオリエンテーションで長野県松本市に行ったときも、すぐにクラスの人気者。で、その証拠が次ページの左端の写真。友だちに囲まれて

美しいペンダント、そして友情の美しき色紙が私の宝物です♡♡♡



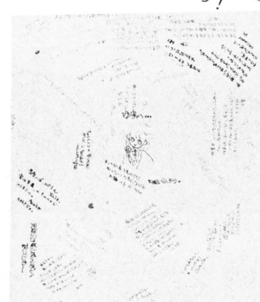
これが本物のダイヤのペンダントだっ！

由真ちゃんは幸わせ者です。由真ちゃんがうれしそーに手に持っているペンダントは、すべてプレゼントされたもの。
「どちらも、たいせつな宝物。ひとつは、大西結花ちゃんのプロダクションの社長さんが私のバースデー・パーティーのときにプレゼントしてくれたもので、本物のダイヤですよ。突然だったから、びっくりしたけど、うれしかった♡ もうひとつは、私の事務所の制作プロダクションの副社長さんからいただいたもの。この副社長さんからは、いろいろプレゼントしてもらうんですす。いつもお世話になってまーす(笑)」

そしてもうひとつ大事な宝物が、右下の色紙。
「私が、芸能活動を始めるために、高校を転校することになり、クラスのみんなが記念に書いてくれたものなの」



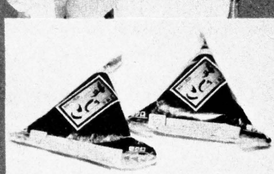
楽屋で、うれしそーに見せてくれました。



美しき友情を感じてしまう感動の色紙！これは女の子からもらったものだけど、男の子からのもあるんだってよ！

辛いものが好みだと思ったら……





さあて、お次は由真ちゃんの好きな食べ物をご紹介！
「えーとですね。私は、うめぼし、フライドチキン、すじこのおにぎりが好きです。うめぼしアメなんかはいつも常備してますね」

なーんか、辛いものが好きなんだなあ。
「でも、ケーキとか甘いものも好きですよ。最近は、フルーツみつ豆に凝り出したんですよね」

なるほど、やっぱり女の子だもんね。で、ちなみに飲み物は「トマトジュース！」に決めてるそーな。







真ん中で恒例(？)のピース。

パチリ！

そして、高1の8月には、ホリプロのスカウト・キャラバンに東京代表として出場。残念ながら、優勝は山瀬真巳子ちゃん(現・山瀬まみ)だったけど、このときは、まみちゃん、由真ちゃんのほかに、おニャン子でがんばってる我妻佳代ちゃん（お姉さんが歌手の芹沢尚美ちゃん）らが参加していたんだぞ。これをきっかけに、山瀬まみちゃんとは大の仲良しに。
「オーディションでいちばん仲良くて、その後もずっとつき合ってるの。まみの家へカラオケを歌いに行ったり、お母さん同志も仲がよくて、家族ぐるみのつき合いなんですよ」



スカウト～の打ち上げで。榊原郁恵さん、堀ちえみさん、大沢逸美さんらの顔もあるね。



山瀬まみちゃんのお部屋で、カラオケでデュエット中。

高2になり、バイトをやったりして充実した学園生活を送っていた由真ちゃん。ヤンジャンのGALコンでグランプリを獲ったのをきっかけに、アイドルの道へと進んでいく……。

2～3週間やったバイト先で。



ハートに接近インタビュー

コンサートをぜひやりたいです

さて、ラストはお待ちかね由真ちゃんへのインタビュー。「スケバン〜」のこと、歌のこと、目標のこと。いろんなこと聞いちゃった!!



最近、衣装がよくないのが不満！

——由真ちゃんっていえば、やっぱりどうしても「スケバン〜」の話から聞きたいんだけど……。あいかわらず〝泣きの由真〟してる(笑)？

「ハハッ、やってます。とにかく撮影が始まった去年の9月から、いきなりマンションの7階からピアノ線でつるされたり、立ち回りでもろに足げりをくらったり……。こんなこともありましたよ。ウエディングケーキの中に隠れてて、そこからとび出すってシーンがあったんですけど、はっぽうスチロールでできたそのケーキが上から落ちてきて、頭にゴーン！　痛かったけどそのまま演技を続けて……。ＯＫが出たら、痛いやら情けないやらで涙が出てくるんですよね。ただ、そんなことできるのも『スケバン〜』だけだから、けっこう楽しくやってるんですよ」

——それはよかった。じゃ、不満はなし！　だね。

「あ、最近、風間由真の私服のときの衣装がよくないの。唯(浅香唯)は、段々と洗れんされた服を着るようになったのに。だから私はブーブー言ってます(笑)」



レコーディングでも泣きましたよ

——ありゃりゃ、それは困ったね。えーと、ところで由真ちゃんは歌手としても絶好調だね。「シビアー」も大ヒットだし！

「ありがとうございます。レコーディングのときは、ディレクターさんの言うとおりに歌えなくて、けっこう悩んだりしたんです」

——泣いた(笑)？

「泣きました(笑)。ファーストＬＰ『エンブレム』のレコーディングのときも、いっぱい泣きましたよ。うまく歌えないと、自分が情けなくなって泣いちゃうの」

——でも、歌うのって大好きでしょ？



「もちろん！　イベントやコンサートで歌っているときって気持ちいいですよ。歌ってるときはあがらないの」

——キャンペーンとかで、いろんなとこ行くのも楽しいんじゃない？　なにかエピソード聞かせてよ。

「そうですねえ。大阪に行ったときなんですけど、大阪だから、たこ焼きかお好み焼きを食べようってことになって、おいしいって評判の店に行ったの。でも、そこが閉まってて、代わりに焼肉を食べたら、おいしくなかった(笑)」



去年は5月に、皮がむけていたの

——失敗の巻だね(笑)。でも、休みなんて忙しくてとれないだろうから、そういうとき楽しまなきゃね。

「ええ。以前だと、海が好きなので、よく湘南とかに行ってたんです。去年は４月くらいから行って、５月にはもう皮がむけてた。今年は無理ですね」

——今年は仕事ひと筋だ(笑)。じゃあ、これからの目標をお願いします！

「はい。これからもマイペースで、歌手業と女優業と両立したい。女優としては、今度ドラマやるとしたら、学園ものなんかいいですねっ。普通の高校生役でね(笑)。ホームドラマもやってみたいな。あと、歌手としては、いろんな歌を歌えるようになりたい。バラードにも挑戦したいです。それから、ぜひコンサートやりたいですねっ!!」

由真ちゃん最新インフォメーション

由真ちゃんの新曲『パニック—I'm in panic—』(作詞／石川あゆ子、作曲／小田裕一郎)が７月21日にリリース予定だ。５月中旬にレコーディングは終了。あとは、発売を待つのみ。早く聴きたい！

８月30日には〝スケバン刑事IN つま恋〟というイベントが行われるぞ。そのイベントのバスツアーの参加者を募集中。くわしいお問い合わせは、☎03(545)2277 サンケイワールド〝スケバン〟係へ。



お元気ですか？
もう本ト夏だねぇ〜。由真は夏が1番好きっ。だって海の季節だもんっ。でも今年は真黒になれそうもない。お仕事でね…。だからみんな由真の分まで遊んでね。由真はみんなの期待に答えられるよう頑張るから…ねっ!!

自筆メッセージ

IDOL DATA BANK

由真ちゃんの全データをキミのパソコンにインプットしちゃおう!!

本 名	中村由真
ニックネーム	なし。由真ちゃんって呼ばれている
生年月日	昭和45年2月16日
星 座	水がめ座
血液型	B型
出身地	東京都
サイズ	身長161㎝、体重46㎏、バスト80㎝、ウエスト58㎝、ヒップ83㎝、足の大きさ23.5㎝
出身校	都立代々木高校在学中
趣 味	音楽鑑賞、カラオケ、マニキュア塗り、ショッピング
特 技	珠算、いつでもどんなときでも寝られること
家族構成	両親、妹、弟
歌手デビューはいつ？	昭和62年1月1日
ディスコグラフィ	★シングル——「ジレンマ」('87.1.1)、「シビアー」('87.4.29) ★アルバム——「エンブレム」('87.3.21)
TVドラマ出演歴	「スケバン刑事III」(フジテレビ系)
CM出演歴	グリコ「パモナフルーツ」
どんな性格？	マイペースで、ちょっと気まぐれ。典型的なB型の性格。涙もろい
自分の体の好きな所	鼻（ちっちゃくて珍らしいから）
自分の体のきらいな所	まゆ毛（濃いからイヤ）
好きなファッション	ミニスカートが好き。ベティーズブルーの服
好きなスポーツ	バドミントン、バスケットボール
好きな動物	イヌ、ネコ
きらいな動物	ゴキブリ
好きな音楽	ロックっぽい曲
好きなアーティスト	浜田省吾、佐野元春、渡辺美里
好きな食べもの	うめぼし、スパゲティ・ミートソース、フライドチキン
好きな色	赤、ピンク、ネイビーブルー、黄色、白
好きな絵	海の絵
好きな場所	海
尊敬する人	母
理想の男のコ	外見2枚目、中身3枚目で、背が高くて、手のひらが大きくて、肩幅が広くて、正義感が強くて、お兄さんタイプで、強引な人、さり気ない人
きらいな男のコ	ウジウジして、はっきりしない人。見るからに不潔な人
よくみるTV	あまり見ません
好きな映画	「トップガン」
旅行したい国	スイス
占いを信じるか？	何でも信じる
初恋はいつ？	中1のとき、保育園のころからの幼なじみに
いちばん大切なもの	色紙、ダイヤのネックレス
愛読書	オリーブ、別冊マーガレット、別冊少女フレンド、週刊マーガレット、花とゆめ
ライバルはだれ？	いません
弾ける楽器	たて笛、カスタネット
欲しいもの	時間（買い物に行く時間だけでもいいから）スヌーピーグッズ、マニキュア、アクセサリー
キスの経験	ないですよ
チカンにあったことある？	ある。小田急線で。おしりをさわられるのがいちばん多い
結婚は何歳のときにしたい？	23歳で
コンピュータをどう思う？	ああいうものが頭の中に入っていればいいなって思う

※アイドル・データバンクのプログラム・リストを欲しい方は、返信用封筒と120円切手を同封し、コンプティーク編集部「アイドル・データバンク」係まで"アイドル・データバンク・リスト希望"と書いて送ってね。

♥次号は、おニャン子人気NO.1！ 渡辺満里奈ちゃんが登場するぞっ!!

PRESENTS
由真ちゃんからプレゼント
合計31様に！



サイン色紙 10名



「シビアー」のポスター 10名



由真ちゃんジャンパー 1名



「エンブレム」のポスター 10名

♥由真ちゃんからステキなプレゼント（フォーライフ・ウィング提供）をキミにお届け！ 欲しいものひとつ選んで、本誌とじ込みハガキに必要事項を記入して送ってね。しめ切りは7月7日だよ。

メロディデータ シビアー

中村由真



作詞／石川あゆみ
作曲／小田裕一郎
編曲／瀬尾一三

最後にほめられたのは
思い出せない昔ね
子供の頃の写真と
似てない私
　ため息、手首にスプレィ
　見飽きた街角歩けば
　一億人の他人ね
※心のDone Done Done
　モナリザDone Done Done
　ずっと前　殺したの
　失くしたAhn Ahn Ahn
　微笑Ahn Ahn Ahn
　甦らない…　17才のシビアー

自分のためバラを買う
飾るつもりもないのに
年の数にしてたのは
無意識なのよ
　瞳の色が同じでも
　知らない言葉を話すの
　一億人の外国人（フォリナー）
心のDone Done Done
モナリザDone Done Done
この指で　殺したの
少しもAhn Ahn Ahn
後悔Ahn Ahn Ahn
してないふりで…
唇にシビアー

※くりかえし

データリスト●シビアー

```
T150L4V15O5@45Q7
RDDD8D8&D8DD8&D<A>E2CC8C8&C2.R
RDD8DC8&CCC8&<A8AA2B-B-8B-8&A2.R>
RDDD8D8&D8DD8&D<A>E2FF8F8&G2.R
RRL8DEFE&E4R4RL4CD8&D8C8&D2.RRRR
G.F8RRG.F8RRG.F.DG.F.DC8D8&D2R
R1R1R2R8D8FG.F8R2G.F8R2G.F.DG.F.D
RGGG8GG8&GGG8F.G+2G8FF8&G2L8DDFF
L4ARARARL8AGFGL4ARARARL8AGFGA1
L4RAG8FG8&G8AR8R2R2L8DDFF
L4ARARARL8AGFGL4ARARARL8AGFG
L4A.G8F2RAG8FG8&G8A8&A2.RREF8E8&E8D8&D2.RR
L8DDFFL4ARARARL8AGFGL4ARARARL8AGFGA1
L4RAG8FG8&G8AR8R2R2L8DDFF
L4ARARARL8AGFGL4ARARARL8AGFG
L4A.G8F2RAG8FG8&G8A8&A2.RREF8E8&E8D8&D2.RR
$
```

お知らせ

このデータは何？　って言ってるキミ、昨年の6月号を買ってないな。これは昨年1月号で紹介したアイドルデータバンクのプログラムを訂正、そして昨年6月号で紹介したプログラムを打ちこめば、アイドルのデータ検索中にそのアイドルの歌のメロディが流れるというプログラムなねだ。ただし、PC8801mkIISR／FR／MR／TRにかぎるけどね。

そこで、このプログラムが欲しい人、返信用封筒と120円切手同封の上、コンプティーク編集部「アイドルデータバンク」係まで、〝メロディリストを送れ〟と書いて送って下さい。また、昨年1月号で紹介したものとアイドルデータバンクのプログラムが欲しい人も120円切手を同封の上、〝アイドルデータバンク・リストを送れ〟と書いて送ってください。両方とも欲しい人は200円分切手を同封の上、〝両方送れ〟と書いて送って下さい。

5月号愛読者アンケート

COMPTIQ プレゼント PRESENT

当選者発表！

本誌5月号で行いました、「愛読者アンケート」に、全国からたくさんのご回答をお寄せいただき、どうもありがとうございました。ご回答いただいた方の中から、抽選で1000名様にコンプティーク特製「シュウォッチ」をプレゼントいたします。なお、誌面の都合上、当選者名は300名様のみ発表いたします。残りの方は、プレゼントの発送をもって当選の発表に代えさせていただきます。　（編集部）

北海道

宮川祐人
益村浩
松尾直彦
畠山周平
西山昌幸
阿部哲也
戸村聖一
浜教文
近藤靖尚
墓田哲哉
原口洋孝
佐野雄一
中橋雅幸
林康一
永島雅夫

青森県

山田博之
藤田匠
磯谷武志

岩手県

佐々木朋好
小山将明
佐々木真人

宮城県

長谷川健
平潤
佐藤康弘
岩沼宏幸
長田直人
伊藤孝浩

秋田県

和泉幸悦
佐々木大志
斉藤雅人

山形県

武田淳一
笹原孝紀
佐藤崇
菅沼寛司
早坂利之

福島県

大岩賢一
坂本貴広
柳沼工
亀田昌史
石井亮一
森須磨生

茨城県

池田進一
松本健一郎
川名弘行
添田貴弘
三浦幹司

栃木県

大野孝之
清水明
矢川己三男
荒井雅希
大福根光夫
藤木真人
武田浩之

群馬県

石原信久
村上浩
大木秀一
木村壮史
南秀輝
生方武志
大崎彰
小松秀和

埼玉県

中島政則
内山宗隆
山本浩治
石橋和行
吉田敏章
岩見幹男
原田吉春
細初健
近藤邦孝
高橋準一
野村正人
桑原勝秀
市毛広行
栗山純一
柴田武史

千葉県

永山義孝
小林壘
米田健一郎
吉田大祐
原智徳
高橋直希
荒井浩
斉藤歳
佐野康重
武田和也
山本隆生
矢島武志
吉川真也
山口卓治
河辺正浩

東京都

舟見勉
吉田誠一
神山英夫
宮下勝行
安森基樹
豊田恒一
鹿又一貴
重原教信
小樽元
藤沢潤
津田秀和
守山公一
豊田拓弥
小菅一郎
入沢大助
渡辺恭男
岡山剛弥
宮崎順
山田剛
斉藤雅也

神奈川県

大泉一
中西清久
山根修
筒井崇之
高野和夫
林孝明
市川雅章
佐々木謙
川島真理生
武井正臣
成沢郁夫
秋元典史
山本直樹
高子誠司
小久保雅史
土屋裕彦
山口雄二
佐々木敬
工藤裕一郎
林俊一

山梨県

佐藤日出夫

長野県

遠山崇
秋元一
工藤浩正
三富一弘
小河原章夫

新潟県

青木隆
中瀬則幸
宮嶋利光
小田和仁
早福進
五十嵐貴広
小林慎吾

富山県

深川正浩
竹屋幸信
嶋畑裕昭
飯健治
広谷成信
竹下慎一

石川県

斉藤淳
村田一裕

福井県

吉澤文晶
杉本修章
山本直行
野瀬真也

岐阜県

若原圭志朗
臼井隆
野口晃一
井上博之
田中真治
後藤正明
清水卓昭

静岡県

山内春人
村木悟
渡部一也
田中彰
前田和也
堀場正明
佐野有洋
石上晴英

愛知県

鈴木敬太郎
伊藤栄彦
金丸英治
林孝至
横井勝明
飯田英知
中島剛
牛田琢磨
鈴木啓介
水野晶紫
下嶋高志

三重県

冬賀晋
今岡正幸
辻道人
長沢康行
坪之内嘉和
石垣吉規
丸井崇生

滋賀県

徳地寛一
斉藤吉昭

京都府

野尻篤史
笹山晃一
秋田英次
村西正直
多賀野靖史
高田豊
桜井博之
石田吏起哉
岩城卓也
梅原輝行

大阪府

大野聖司
小野達也
藤田行人
宮崎孝宏
井本英樹
溝田尚也
田口智史
東田晃佳
合田典弘
後藤啓一
大谷昌史
小山哲
川内智義
中村弘

兵庫県

庄野雅男
松浦徳治
山形欣宏
谷田弘光
王信介
村上昌弘
浅田豪
鈴木亮二

奈良県

吉村和雄
藤川佳則
山田秀幸
山本哲男
福井優樹
野尻武史
市場健二郎

和歌山県

大岡弘明
片川憲一
間木正
宮山秀人
奥上将光
平潤視

鳥取県

太田量也
池内伸之

島根県

堀尾政司

岡山県

長谷川猛
吉田寿夫
大久保勉
浜名啓
小橋崇志
吉岡優一郎
藤川健二

広島県

藤本昌伸
阿部康彦
楠原進
浜宣史
三浦敏寛
橋本恒次
吉津健次
楠田洋敏

山口県

福田洋行
高田真一
秋本隆司
下村実佐輝
中村博志
植田典聡

徳島県

鈴江哲也
田中大治
片山博敬

香川県

糸川慎一
西本幸司
石川修司
尾崎誠

愛媛県

浜田俊彦
佐々木和伸
高田浩
本多清彦
岩市忍

高知県

浜田展吉
清水尚美

福岡県

工藤日生
石川武広
豊永貴光
大塚哲治
筑紫大介
仲弘隆
小畑政和
田中雅美
草薙正英
坂田道代

佐賀県

田代博嗣

長崎県

松田稔
山下英樹
山口聖道

熊本県

田内秀樹

大分県

小野武
津留崎剛男

宮崎県

前原雄司
甲斐由浩
小西慎也
高山英司

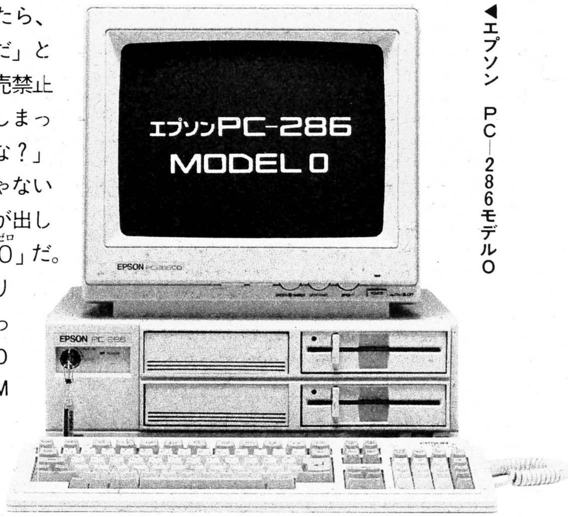
鹿児島県

新村幸三
須田直樹
椿隆文
村山一仁
関博志

Hard Pack Page

いや一っ、今月もたくさん新製品が出ました。ほんとはもっとたくさん紹介したいんだけど、88VAとX68000 とマックがあるから、ま、かんべんしてね。マックはRPGの大紹介をしてしまったのだぞ！

エプソンのMS－DOS専用 98互換パソコン



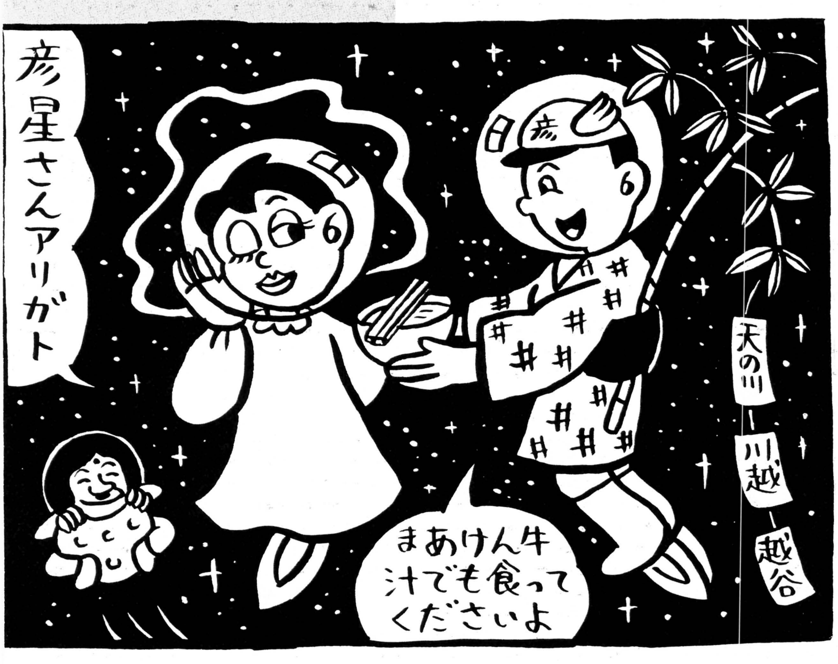
◀エプソン　PC—286モデル０

98の互換機を出そうとしたら、日本電気から「著作権違反だ」と言われ、裁判所に製造、販売禁止の仮処分を申し立てられてしまったエプソン。「どうするのかな？」と思っていた人が多いんじゃないかな。この疑問にエプソンが出した解答が、「ＰＣ-286モデル０(ゼロ)」だ。

「モデル０」は、98のＶシリーズの互換機で、訴訟になった「モデル1,2,3,4」のＲＯＭとは別に開発されたＲＯＭが搭載されている。載っているのは、ＭＳ－ＤＯＳが動くのに必要なＢＩＯＳ（バイオス）と呼ばれる部分だけで、何かと問題視されていたＢＡＳＩＣ部分のＲＯＭは搭載されていない。だから98用ソフトの中でＭＳ－ＤＯＳ上のソフトは問題なく動くけど、ＢＡＳＩＣのＲＯＭを使っているものは動かないというわけ。ゲームなどでは、けっこうＢＡＳＩＣで書かれているものがあるから、ちょっと残念だね。でも、そのぶんＭＳ－ＤＯＳ上のソフトなら本家の98よりもハイスピードで使えるようになっている。

ハイスピードの理由は、使われているＣＰＵ。98ＶＸと同じ80286というのを使っているんだけど、そのスピードがＶＸよりも早いんだ。だからＶＸよりも、最低20％は高速化されているし、ＶＭなんかと比べると２倍から３倍という早さ。試しに、ぜひ「このソフトなんて遅いんだろう」と思っていたソフトを動かしてみてくれ。うれしい早さになるはずだ。もしＶＭあたりで「早いなー」と思っていたソフトなんか、それこそ飛ぶようなスピードになること請け合いだ。おまけに、そのスピードを落とすこともできるから、「あんまり早くなるとゲームなんか困るな」という人も安心だよ。

価格はフロッピーが２台付いた基本システムで357,000円。この基本システムの本体内に、20メガのハードディスクやカセットストリーマー（ハードディスクの中身をカセットテープにバックアップする装置)、40メガのハードディスクなどを内蔵することもできる。気になるのは、この「モデル０」に日本電気がどのような態度をとるか。また訴訟をおこすのかしら？　魅力的なパソコンだけに、ぜひトラブルが起きないで欲しいね。問い合せ／エプソン販売　☎(03) 377-7001



 イラスト／スージィ甘金

おはよう、午前7時です、起きてください！

朝起きる時には、やっぱりブーブーというブザーの音や、ジリリリリーン、というベルの音よりも「おはよう、もう起きて！」なーんて彼女に起こしてもらう方が、気持ちがいいに決まっている。ただ問題は、そんな幸せ者になれないことだ。そんな時は、シャープの音声時計付き電卓の「ＥＬ-650」で、幸せ者の気分だけでも味わおう。

「ＥＬ-650」は、女性の声で「おはよう、午前7時、起きてください」と話す「めざましアラーム」と、あらかじめ設定してあった時刻に「午後８時０分、予定の時間です、お急ぎください」と知らせてくれる「予定時刻アラーム」の２つのアラーム機能がある。カレンダー内蔵だから日付も分かるし、電卓だからバッチリ計算もできる。色はブラックとゴールドの２種類。価格は9,800円だ。問い合せ／シャープ ☎(03)260-1161



▲シャープ　音声時計付電卓「EL-650」

グーンと安くなったお徳用のマウス！

最近のソフトは、グラフィック用ソフトはもとより、音楽用ソフトやゲームまでマウスに対応したものが増えてきている。なんといっても、マウスをさーと移動して、ボタンをクリックするだけで、いろいろな操作ができるのがうれしいよね。パソコンだって、マウスの使いやすさを認識したせいか、標準でマウスが付いてくるものも増えてきた。今やマウス時代。ねずみの付いていないパソコンなんて時代遅れだぞ！

「でも、お金が……」なーんて言ってたキミ、今度、日本エレクトロニクスが出したマウス「ＭＳ－10Ｘ」に注目だよ。このマウス、定価が何と7,800円。今までのものより40％も安くなったんだ。しかも、ＭＳＸ、ＭＳＸ2 だけでなく、ＰＣ－8801シリーズ、ＦＭ－77ＡＶにも使えるから、それぞれのパソコンごとにマウスを買う必要はないんだ。

「ＭＳ－10Ｘ」の中身は、前から定評のあった光学式ロータリーエンコーダー。つまり、機能はそのままで、値段だけ手ごろになったってわけ。さあ、これを機会にキミもねずみを飼わないか？

問い合せ／日本エレクトロニクス ☎(03)486-4181

▼日本エレクトロニクス マウス「MS-10X」


変わり種のポケコン

写真のポケコンは、シャープの「ＰＣ－1285」というんだけど、実は、ちょっと変わったポケコンだ。何が変わっているか？　実は、これ「ソフト実行専用」のポケコンなんだ。つまり使う人には、プログラムが作れない。なんで作れなくても良いかっていうと、最初から月々の保険金の額とか、建物の税金とかが計算できるプログラムが入っているからだ。つまり保険屋さんとか、不動産屋さんが、簡単にコンピュータを使えるようになっているわけだ。「そんなポケコンはつまらないやー」と思うかもしれないけど、これはこれで立派に役にたっている！ そうなのだ。おとーさん、おかーさんの役に立っているポケコンに感謝！

問い合せ／☎シャープ(03)260-1161

▼シャープ　ポケコン「PC-1285」


通信ソフトとモデムが一体化したＭＳＸ2パソコン

ようやくパソコン通信が、パソコンの新しい楽しみ方として認められてきたようだね。今度ソニーが発売したMSX2 パソコン「ＨＢ－Ｔ７」は、300、1200 bps全２重対応のモデムと通信ソフトを内蔵したもの。

通信ソフトの持っている機能は、ネットワークの名前などを登録できる「電話帳機能」、「オートダイヤル／オートログイン機能」、簡単操作の「アップロード／ダウンロード機能」など。パソコンを電話回線につなぐだけで即通信ＯＫ！　パソコン通信がこれでグッと身近になったね。

パソコン自体の機能は、昨年末に発売された「ＨＢ－Ｆ１」なみ。だから、パソコン通信だけでなく、もちろんゲームにも使える。それで価格は59,800円。はっきり言ってお買い得です。問い合せ／ソニー ☎03(448)3311



▲ソニー　MSX2パソコン「HB-T7」

ZOOM UP

シャープX68000 & NEC PC-88VA

88VAとX68000、キミならどちらを買いますか？

●VAかX68か？

PC−8801とX I、そしてFM−77がメインのホビー用パソコン、そこに新しく参加したのがPC−88VAとX68000だ。新しく出たパソコンというのは、性能が向上していたり、新しい機能が増えてたりして魅力的なもの。きっと、この2機種のどちらを買おうか、悩みに悩んでいる人が多いんじゃないかな？

そこで、今号と次号のズームアップでは、悩めるキミのために、このライバル2機種を色々な面からバッチリチェックしてみよう。

●2台の隠れた類似点

PC−88VA（以下、VA）とX68000(以下、X68）の違いをチェックする前に、2機種の似ている点を紹介しよう。それは、ズバリ、両方ともPC−9801のMS−DOSの親戚のようなOS（オペレーティングシステム）を搭載していることだ。

VAには「PC−Engine」と呼ばれるOSが、X68には「Human68K」と呼ばれるOSが付いてくる。これらは、名前こそ違うものの、日本電気とシャープが独自に作ったMS−DOSと思った方が良いだろう。その操作方法は、MS−DOSにそっくりで、一度MS−DOSを触ったことがあれば、何の違和感もなく使うことができる。

もちろん、わざわざ独自に作るからには、それ相当の理由がある。まずX68の「Human68k」の方の理由は明確だ。X68が採用したモトローラの68000というCPUで使えるMS−DOSをマイクロソフトが作っていないのだ。だから独自に作る他なかった。68000で使えるようになったことをのぞけば、「Human68k」は、MS−DOSそのものと言ってもいいほど、オリジナルのMS−DOSに似ている。ファイル形式も、98のMS−DOSと同じだから、X68で作ったファイルを98のMS−DOSで読んだり、逆に98のMS−DOSで作ったファイルを読むことができる。(みんな、X68のマッキントシュばりの画面に惑わされているが、あれは「vs.x」という「Human68k」の上の一つのアプリケーションにすぎない。あの「vs.x」の下には、MS−DOSそっくりのOSがあるのだ)

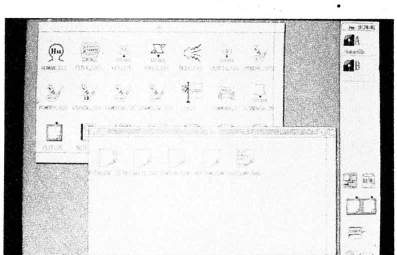
VAの「PC−Engine」の方は、もう少し、事情がこみ入っている。これは、いわばN88−BasicとMS−DOSが合体したもの。

みんなも知ってのとおり、88や98で使われているN−BasicとMS−DOSというのは、本来まったく別のOSだ。ファイル形式すら違うから、フロッピーにおさめたファイルひとつにしても、互いに読むことができない。それを何とかしようとしてできたのが「PC−Engine」と言える。「PC−Engine」では、MS−DOS形式のファイルはもちろん、N88−Basic形式のファイルも直接読みこむことができるようになっている。

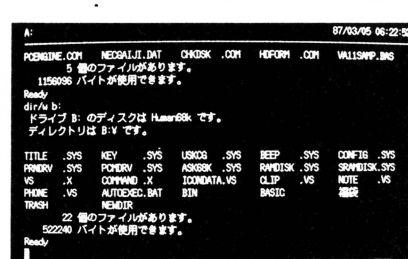
このように「Human68k」、「PC−Engine」は同じOSを意識したため面白いことができる。VAとX68は、互いのファイルが読めるのだ。この結果、X68のマックばりの画面に、VAのフロッピーの内容をアイコン付きで表示したり、X68のフロッピーをVAで読みこむことが可能になっている。(写真)



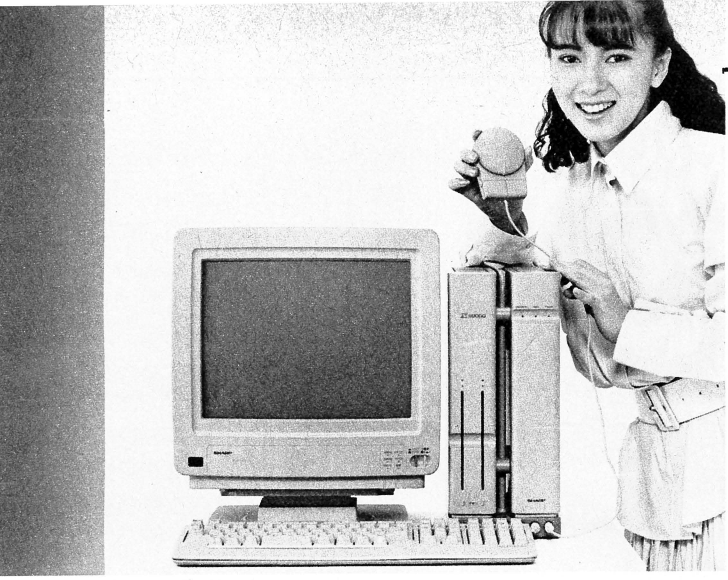
▲日本電気　PC−88VA







▲▶（下左）X68で88VAのシステムディスクを読みこんだところ。それをビジュアルで表示したのが上の写真。
（下右）88VAでX68のシステムディスクを読んだところ。お互いのシステムディスクを読める



▲シャープ　X6800

●これからのソフトが決め手

現時点で結論を言えば、「将来性を買うならX68、これまでの88のソフト資産を生かしたいならVA」ということになる。でも、この結論にはいくぶん変なところがある。もしX68用の専用のソフトやVAの機能を生かした、ソフトが出てこなければどうなるのだろう？　X68は「専用ワープロ」＋「グラディウス」マシンになってしまうし、VAは高価だが88のソフトがすべて動くわけではない88になってしまう。それならX I や、普通の88、あるいは98でも買った方が、ずーっと得ということになってしまう。だから、この2機種を選択する最大のポイントは、その潜在的な機能を発揮させる専用ソフトの開発ということになる。そこで次回は、各ソフトハウスを取材して、専用ソフトの開発状況をレポートしたい。

●基本機能、拡張性の高いX68、使えるソフトが多いVA

それでは、2機種の違いをチェックしよう。

まずは、比較表をジックリ見てくれ。この表から分かるように、RAMの拡張性やグラフィックの表示能力などの基本的な部分は、X68の方が優れている。また、フロッピーの増設や、ハードディスクの接続のような周辺機器の拡張しやすさも、X68の方が勝っている。この理由はいろいろあるが、最大の原因は既存機種との互換性を考えたか否かだろう。

すでにいろいろなところで紹介されているように、X68は、X I との互換性がまったくない。その結果、ハードウェアの設計では、思いきって最新の機能を盛りこむことができた。反面、すぐに使えるソフトは、標準添付されている日本語ワープロや「グラディウス」などしかない。

一方、VAは今までの88との互換性を考慮したため、ハードウェアの斬新さはX68にかなわない。その分、88用のソフトがすぐに使えるようになっている。(ただし、VAでは拡張スロットの形状が変わったため、88用の各種ボードや、それを使ったソフトは使えない。また、表に示したようにアクションゲームのようなハードウェアの微妙なところを駆使しているソフトでは、動かないものもあるので要注意だ)

88VAで走るソフト、走らないソフト

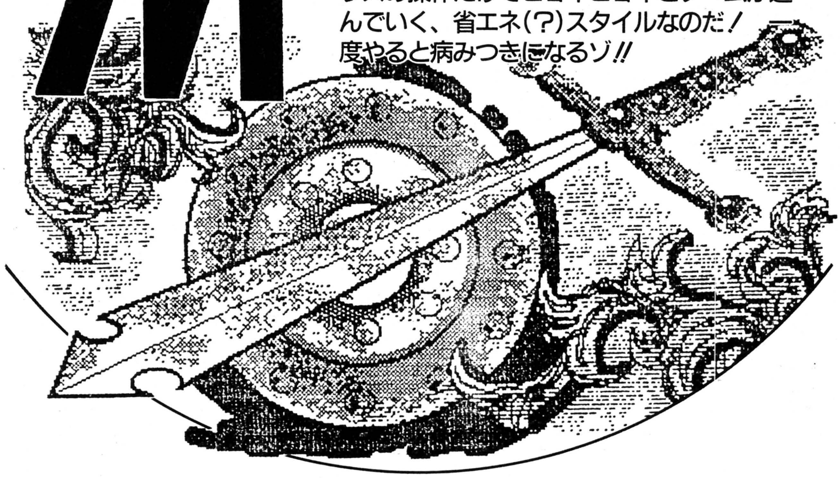
シルフィード……………× グラディウス……………○ 夢幻戦士ヴァリス…………× ファイナルゾーン…………× ヴァクソル………………× レリクス…………………○ うっでいぽこ………………○ バビロン…………………○ メルヘンヴェールI………× ファンタジーI、II………○	ウィザードリィ1、2……○ 信長の野望・全国版………△ 三国志……………………△ ディーヴァ…………………○ エルスリード………………○ ジーザス…………………○ 上海………………………○ ぎゃんぶらあ自己中心派…○ ※○は走る、×は走らない。 △は音声が対応しないもの。

PC-88VAとX68000比較表

ハードウェアの基本的な部分		
	PC−88VA	X68000
CPU	PD9002（8MHz）	68000(10MHz）
RAM メイン	512キロ（1メガまで拡張可）	1メガ(12メガまで拡張可)
RAM グラフィック	256キロ	512キロ
RAM テキストV	64キロ	512キロ
グラフィック表示	640×400ドット　256色 640×200ドット　65536色	768×512ドット　16色 512×512ドット　65536色
フロッピーディスク	5インチ1メガ×2	5インチ1メガ×2
音源	FM音源　3声 SSG　3声	FM音源　8声
マウス	標準装備	標準装備
チェックポイント(ソフト、機能、拡張性)		
すぐ使えるソフトは?	PC−8801シリーズ用の市販ソフト（ただし一部は使えない）	付属の日本語ワープロや「グラディウス」のみ
日本語入力は?	日本語フロントエンド標準装備	日本語フロントエンド標準装備
スーパーインポーズ機能は?	可能。別売ビデオアートボードが必要	できる。標準
画面をビデオに録画できるか?	できる。ビデオ出力端子を標準装備	可能。別売カラーイメージユニットが必要
写真やイラストを読みこめるか?	可能。別売イメージスキャナーが必要。イメージスキャナー用インターフェイス標準装備	できない。今のところイメージスキャナーが接続できない。インターフェイスなし
テレビやビデオの映像をとりこめるか?	可能。別売ビデオアートボードが必要	可能。別売カラーイメージユニットが必要
ジョイスティックが使えるか?	使える。マウス用コネクタに接続	使える。専用のコネクタ（2個)に接続
プリンターが接続できるか?	できる。プリンター用端子に接続	できる。プリンター用端子に接続
モデムが接続できるか?	できる。RS−232C端子に接続	できる。RS−232C端子に接続
フロッピーディスクを増設できるか?	できない	増設できる。接続用インターフェイス標準装備
ハードディスクを接続できるか	可能。別売インターフェイスが必要。	できる。インターフェイス標準装備
その他		立体視メガネ用インターフェイス標準装備
本体価格	298,000円	369,000円

Welcome to MACINTOSH

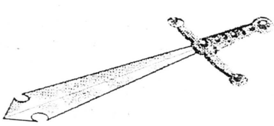
先月号からスタートしたこのページ、今月はみんな大好きのRPGを紹介しちゃうよ。マウスの操作だけでヒョイヒョイとゲームが進んでいく、省エネ(?)スタイルなのだ！度やると病みつきになるゾ!!



このコーナーでは、アメリカ生まれの素敵なパソコン、Macintoshのゲーム事情をコンプティークの読者諸君にバッチリ紹介しちゃおうってわけだ。

モチのロンで、Macってヤツは音楽、美術、ビジネス、プログラミングとあらゆる面でスゴインだけど、そのせいかあんましゲームには焦点があてられていないみたい。"ゲームマシン" ってイメージが（同じアメリカのマシンでもAmigaなんかに比べると）ちょいと薄い感じがする（画面が白黒なのも地味な印象を与えてるかもネ）。

ところがどっこい、Mac のゲームには実にユニークなのがたくさんあって、他のパソコンとはいっぷう変わった世界を築きあげている。どうユニークなのかはおいおいこの連載で紹介していくとして、とりあえず今月はMacで動く正統派のRPG を2つばかり取りあげることにしよう。



ウィザードリィMac版

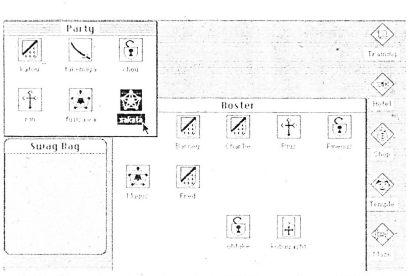
まず最初にみんなに見てもらいたいのが、「私がRPGです」との地位をしっかり確立しちゃった感のある、元祖「ウィザードリィ」のMac版だ。ンでもって、Mac版のウィザードリィはマウスとアイコンを駆使した「いかにもMac」の画面と操作性になっている。

ゲームがスタートすると、まずは地上での作業(写真①)。ウィンドウの中のアイコン(絵文字)が一人一人のキャラクターを表している。このアイコンは、「たて」のマークがファイター、「十字架」がプリースト、「カギ」がシーフってな具合に職業別にデザインされている。で、ロスターからパーティにキャラクタを参加させるには、マウスでアイコンをウィンドウからウィンドウへと移せばいいってなワケ。

キャラクタの状態が知りたかったら、アイコンにマウスを合わせて2回クリック（ボタンを押す）すると新しいウィンドウが開かれる(写真②)。アイテムの装備なんかもアイテムの名前をクリックするだけだし、スペルなんかもいちいちキー入力しなくてもマウス操作でOKだ。これはお店の中(写真③)でもおんなじで、実にお手軽。

さて、準備が整ったらダンジョンに入りましょ。迷路に入るには、左下のMazeと書かれたアイコン上で2回クリックする。ほーら、おなじみのダンジョン風景が登場しました(写真④)。左下のSwag Bagは、拾ったものを入れる袋。モンスターから手に入れたアイテムなどはここに表示される。ダンジョンを進んでいくには、Mazeのウィンドウの中をマウスでクリックすればよい。中央あたりでクリックすると前へ進み、左の方を押すと左へ方向転換する。

しばらく進むと、出ました、モンスターです。戦闘シーンは画面がガラと変わる(写真⑤)。行動を選択するのは頭文字入力。攻撃相手はマウスで敵のアイコンを「コンチクショウ！」とクリックする。最後にAttackと書かれた



▲写真① ゲームスタートの画面。マウスで操作する



▲写真② ウィンドウを開いてキャラの状態を見る

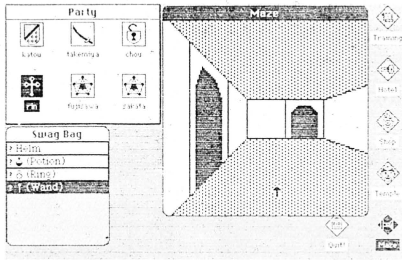


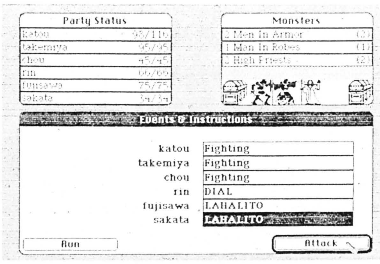
▲写真③ ショップの中。ここもマウスで操作

 イラスト／渡辺天留子 with MacPlus & Comicworks

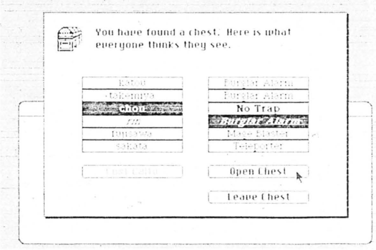
枠の中でマウスボタンを押すと、闘いの始まりだ。闘いに勝つとトラップはずしの画面となる。ここでもマウスを使うだけ。全体にほとんどキーボードに触れる必要がない(写真⑥)。

こんなふうに、なんでもマウスでやっちゃうのがMacの特長なんだけど、マウスに慣れない人のために、キーボードでほとんどの操作ができるようにしてあるのもウレシイね。ゲーム内容そのものは、他機種のものとほとんど同じ。マップは完全に同じだけど、アイテム名がかなり変わっているのと、Apple IIや国産機種には出てこないモンスターが2,3種いるらしい。あとは、

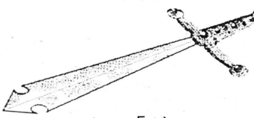




▲▶写真④(上)ダンジョンの中。写真⑤(右上)モンスター登場。写真⑥(右下)トラップをはずす



Mac版の場合、なかなかモンスターと遭遇しないのだけれど、出会った時にはたくさんタバになってくる、というのが特長。98や88の「ウィザードリィ」に比べると、ちょっと画面が地味だけど、それなりに味わいはありますゾ。



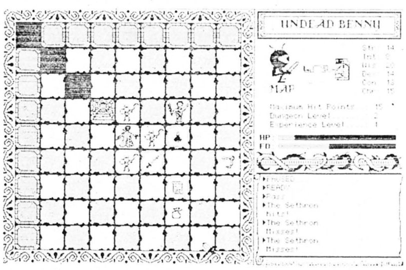
ダンジョン&ドゥームズ ver4.0

さてお次は「ダンジョン&ドゥームズ」という純粋にMac育ちのゲームだ。これは知る人ぞ知る「ローグ」っていうUNIXの上で動いているRPGをMacふうにアレンジし、ステキなビジュアルと操作性を付け加えたもの(写真⑦)。

実をいうとこれは、大手のソフトハウスが作ったものではなく、パソコン通信の電子掲示板を通じて自費出版みたいな方法で配られている。このゲームの説明ファイルには、作者の住所と名前が書いてあって、「コノゲーム、キニイッタヒトハ、ワタシニ$20オクッテクダサーイ」なんて、スタイニーの宣伝みたいな文句が書いてある。

アメリカでは、自分で作ったゲームやユーティリティを電子掲示板を通じて売ったりタダで配ったりしている人がけっこう多く、こうしたソフトのことをパブリック・ドメイン・ソフト(PDS)と呼んでいる。PDSにはときたますごい掘り出しものがあったりして、ホントに市販のソフトにも負けず劣らずのステキなソフトが電子掲示板を通じて手に入っちゃうことがあるんだ。日本じゃまだまだ「通信なんて何の役に立つの?」と思っている人も多いだろうけど、遠く離れたパソコンフリークと情報やソフトを交換し合うのは、とっても楽しいものですぞ。「ダンジョン&ドゥームズ」は、こんな個人商店の手焼きセンベイみたいなソフトだけど、それだけにゲーマーからの感想や改良の指摘をすぐに取り入れて、こまかいバージョンアップを繰り返してきた。おかげで、最新バージョンはとっても楽しいソフトになっている。

とくに今出回っているver4.0は高速のCコンパイラで書かれていて、完成度も高い。ゲームとしてはリアルタイムでダンジョンの中を歩き回って、寄ってくるモンスターたちと闘ったり逃げ回ったりしながら、アイテムを拾っていく(写真⑧)。アイテムには武器や防具の他に、魔法の杖や巻物、薬などがあって、これらをうまく使いながら進む。ダンジョンは全部で40階まであって、下に降りていくほど複雑になる



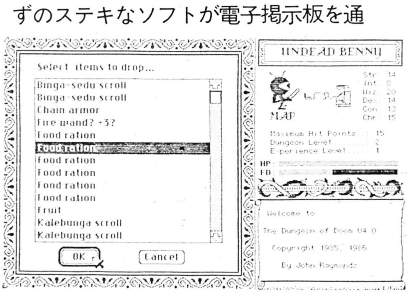
▲写真⑦「ローグ」にビジュアルがついた感じ

(写真⑨)。ダンジョンのマップは新しくゲームを始めるたびに毎回違ったものになるので、何度でも楽しめるってワケ。どこかに隠されている魔法のお守りを2つ見つけて地上に帰って来たら目的達成だ。キャラクターがあえなく途中で死んだときは「お墓」が現れる。

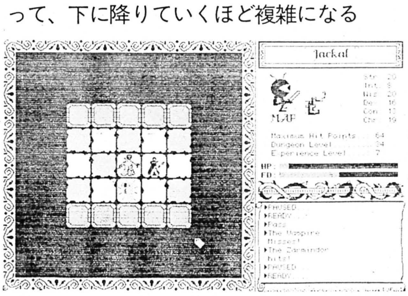
以上のゲームシステムは「ローグ」をそのまままねたものだけど、ローグと違って、キャラクタは7つある職業の中から自由に選べる。それぞれ能力が異なるほか、職業ごとに外見が違うのも楽しいね。またモンスターはちゃんと数えてないけど、50や60種は出てくるゾ。もちろんマウスやプルダウンメニューを使った操作性は、Macならではのものだ。

●

以上の他にも、Mac用のRPGとしては元祖「ローグ」をそのままビジュアル化したものや、あの有名なウルティマのII、IIIなんかも移植されているよ。てなわけで、今回はMacのRPGを紹介しました。ほんじゃ、また来月!!



▲写真⑧ アイテムの一覧表。これもマウスで操作



▲写真⑨ ダンジョンは下に降りるほど複雑



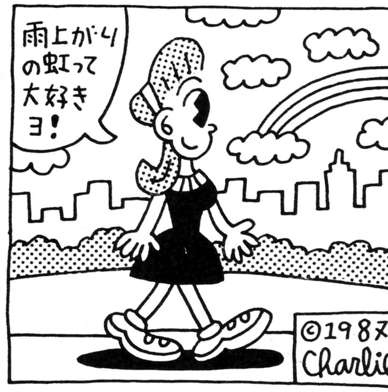
HIROBA NO CORNER

ひろばのコーナー



- リーダーズトーク
- グラフィックゲリラ
- ひろコのセッショントーク
- 真夜中のパソコン野郎
- パズルクイズ
- インフォメーション
- コンプティークビルボード
- ひろコの直撃インタビュー
- ザ・プレゼント
- すごいのがきたゾ
- テレフォンショッキング

READERS' TALK and GRAPHIC GUERRILLA



さてさて、季節はすっかり夏／　もう海なんか行った人もいるんじゃないかな？　雨あがりの虹のようにひろコは今月もさわやかな気分ですよ／　じゃあ、さっそく、今月もみんなのおハガキを紹介しちゃいましょう。イラストのレベルもずいぶん向上しています



私の友人Ａは、テスト時、〝北海道の中心的地下資源を挙げよ〟との問題に、堂々と〝じゃがいも！〟と書き、一５点という最低点をくらった。

東京都　古川克己

※確かに、じゃがいもは、地下茎の代表的なものだよね。ひろコもその問題、わかんないなあ。石炭かなー。　（ひろコ）



自宅でのできごと。換気扇の近くを飛んでいたゴキブリが、突然、換気扇の中に吸いこまれて動けなくなってしまった。

少し、かわいそうだったので、ゴキブリフマキラーをかけたら死んでしまった…。

東京都　福本　恵

※安楽死というやつですな。　（ヒサキ）



コンプティークを買い始めたのが小６の冬。それから３年と半年……。今ではピッカピカの某都立高校の１年生になった。慣れないことばかりで大変な毎日です。編集部のみなさんはどんな高校生でしたか？

東京都　雨宮　寛

※ひろコはバスケット部と映研に所属していました。授業中は疲れて居眠りばかり。早弁などもよくしたものです。　（ひろコ）

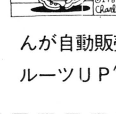
※未来はキミのものです。うらやましい……。　（サトウ）



オレはディスクを買うために、金を貯めているので、切手の40円も惜しい。

福岡県　高野義信

※と言いながらもハガキを出してくれてありがとう。その昔、切手の代金は受取人が払っていたそうですが……。　（ひろコ）



ガードマンのおじさんが自動販売機で〝フルーツＵＰ〟という炭酸飲料を買い、フルーツジュースとまちがえて、念入りに振っていた。栓をあけたとたん、ジュースはブシューっといってふきだし、なくなっていた。実話です。

兵庫県　幕内真也

※ムイシキのうちに、コーラの缶をふっちゃうことってひろコもよくあるから笑えな



▶大阪府　箕面山のたぬきクン　コマ割りもプロなみですね。どんどん腕が上がってきてるみたいでひろコもうれしいです。また、どんどん投稿してね。待ってるよ



◀茨城県　地球丸クン　大学に合格した地球丸クンの復帰第一作！　あいかわらずうまい！　竹宮恵子先生みたいだなあ



◀これも地球丸クンの作品。陰影がなんとも美しいなあ。大学生活をしっかり、エンジョイしてくださいね！

いのです。　（ひろコ）

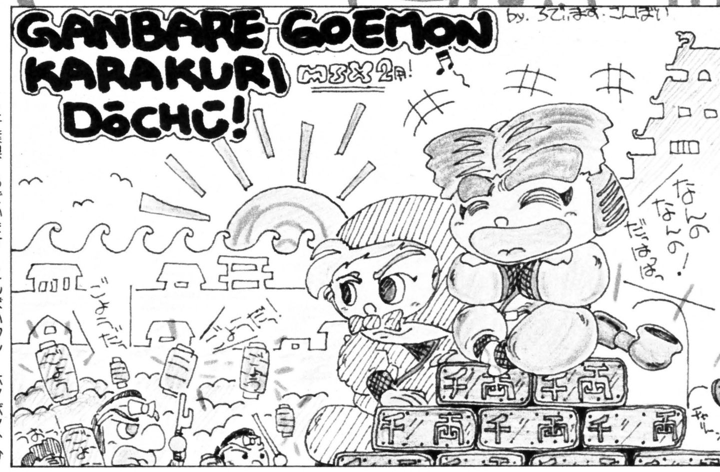
近頃、ボクが塾から帰るのが遅いわけは、本屋に寄っているからだということを、母は知っています。先日、例によって本屋に寄って、「パンプキン」を読んでいると、女の人が寄って来て、肩をつつくのです。ボクがふり向くと、そう、その女の人とは、ボクの帰りがあまりにも遅いので探しに来た母だったのです。しかし、母は中を見ていないので、その本を買ってくれました。喜んで帰ったのはほんの束の間。「どんな本か見せてみろ」と父に言われ、しぶしぶ見せると、予想どおり、取り上げられた。ふぇーん、まだ少ししか読んでなかったのにィー。

和歌山県　ヨッちゃんマークII

※お父さんも「パンプキン」を読みたかったのでは？　ホノボノとしたお母さん、ワタシは好きです。　（ひろコ）

うちの母は、毎朝8時に仕事に行くのだが、この間、夜の8時に起き出して、「仕事に行かなくちゃ」と大ボケしていた。　**東京都　杉田智和**

※またまたかわいいお母さん。それにしても早寝ですね。　（ひろコ）



▲千葉県　ろでいます・こんぼいクン　ホノボノ、かわいいイラストですね。"隠れサトウ"が何気なく、顔を出しているのも愛敬です!

アイドルなどいらぬ!!　そんなつまらんものより、もっとエキサイトするプロレスを特集してくれ!!　輪島は最高だぜ!!

東京都　横山善光

※強気なご意見！　実は、編集部でもプロレス同好会があるのだ。代表者はヒサキさん。活動内容はＴＶでのプロレス観賞。来たれ!!　若者!!　（ひろコ）

ボクの友だちのＢ夫くんが、郵便局で、「60円切手はいくらですか？」とまじめに聞いていた。あとでボクが、「60円に決まってるじゃん」と言うと、「そんなのわかんないよ。値上がりしたかもしれないじゃないか！」と真顔で言い返されてしまった。

東京都　定村正之

※そう言われると、そんな気がしないでもないような……。いや、そんなことはあり得ないと思うよ。　（ひろコ）

５月号の"BOOK REVIEW"で紹介された「宇宙の連邦捜査官」は私の兄が翻訳したものです。他にも、ハヤカワ文庫の「天国への門」「地獄への門」も訳してますのでよろしく。これからは、なるべく翻訳者の名前も出すようにしてくだ



▲大分県　出雲まるとクン　せっかく、きれいに着色してくれたけど、このページ、白黒なのよね。



▲静岡県　CHANCEクン　「ヴァグランツ」ファンが多いのはうれしいな。構図がとても良いですよ



▲静岡県　前田一人クン　前田クンは絵もうまいけど、字もすごくうまいですね。達筆賞です！


▲埼玉県　神崎りょうクン　とってもかわいいイラストですよ。今度、なんかコメントもつけてね



▲大阪府　尾河カクン　かわいい絵だけど、よく意味がわかりません……



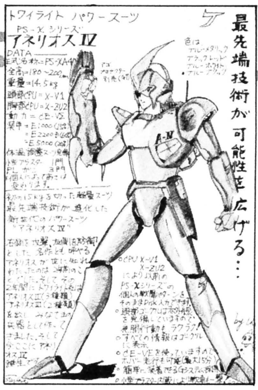
▲東京都　小坂真次クン　なるほど、コンピュータグラフィックなんですね。おもしろいです



▲愛知県　水谷慎二クン　ひろコがマスターだったら登場させてみたいキャラクターですね



▲埼玉県　MASHクン　いえいえ、似てます。ひろコもスティング、大好きです



▲東京都　小坂真次クン　絵もさることながら、百科事典のような説明書きに感動です



▲東京都　小坂真次クン　PARTII　似てるようで左のとは違うのね。細いかいなあ



▲東京都　小坂真次クン　PARTIII　今度、1色だけの濃淡で描いてみて。うまく印刷されるよ！



▲兵庫県　大塚恒平クン　「ロードス島」のメンバーで別のストーリーなんてよいかもね

さいね。　**北海道　久志木敦志**

※というわけで翻訳家のお兄様の名まえは久志木克己さんです。スペースがなくて、訳者の名前を出せなくてごめんね。

（ひろコ）

私はディスクを持っていない。そのウップン晴らしに始めたのが〝カタログあらし〟。始めて一年、ようやく350部集めちゃったのよん。ウチのクラスでは、これがかなりはやっており、私は〝日本橋の疾風〟で通っている。日本橋のパソコンショップに行くと10枚ぐらい、カタログをもぎ取る！　他にも〝J＆P砂嵐〟〝NECの仕切人〟〝世紀末のイナズマ〟〝店員知らずの竜〟などコードネームはさまざまだ。

パソコンショップの皆様方、これからもよろしくおねがいします。

大阪府　日本橋の疾風

※めずらしい遊びが流行してるね。ネーミングもおしゃれ!!　だよ。しかし、350部、全部がおなじカタログってことはないでしょうね！　私はデパートの地下の試食コーナー荒らしです。　（ヨシダ）

ある日、友人Yが下校時に、ドブに落ちました。なんと自転車ごと！　さらに驚いたことに、Yは、笑いながら、異臭を放ちながら、そのドブ川を走り出したのです。ボクは驚きを通りこし、Yを尊敬した。その後、また、ボクとYは池のそばを通りかかった。ボクはYのあの姿が見たくなってYを池に蹴落としました。「さあ走るぞ」と僕は思った。しかし、Yは池の中で顔をひきつらせていた。

岡山県　藤川健二

※自転車がないと走れないのでしょうか？　それにしてもかわいそう……。でも、ひろコも見たい。　（ひろコ）

ある雨の日、私が車を運転していると、前方の白線の上に人影らしきものが見えた。私は「危いなあ。横断するなら早くしてほしいなあ」と思ったが、その人影はまったく動く気配がない。徐々に近づいていくと、そこには、おばあさんが雨に濡れながら、乳母車を押して、白線の上をまっすぐ歩いているのでした。

富山県　福原　忠

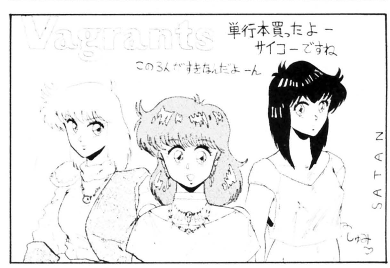
※怪談みたい……。おばあさんに足はあったのでしょうか？　（ひろコ）

ボクは、高校に合格したはいいが、全然友だちができなかった。弁当もひとりで食べる日々が続いていた。

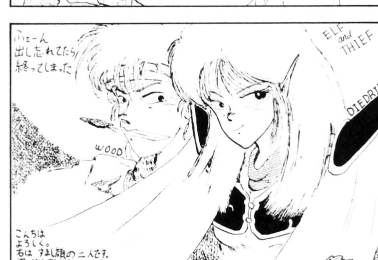
しかし、あるできごとをきっかけにして友だちができた。ボクの名字のおかげである。先生がボクの名前を読み違えたことで有名になってしまったのだ。変な名字も捨てたもんじゃないよ。**広島県　阿比留大和**



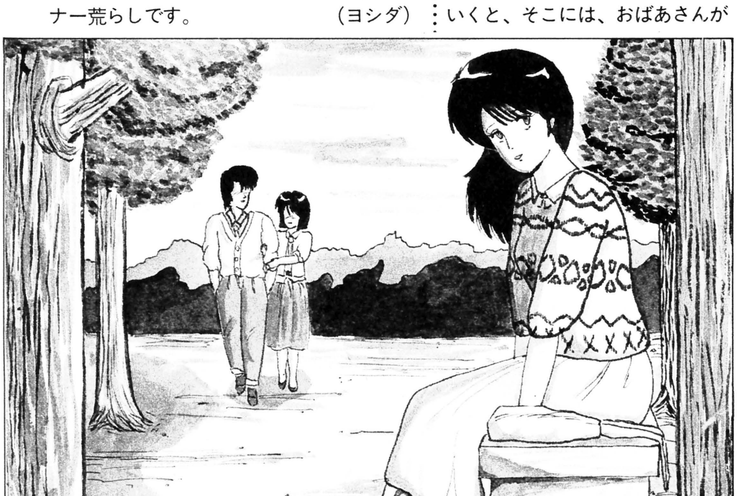
▲京都府　北原ちずるサン　あいかわらず、あなたもうまい。〝私漫画〟かな？



▲神奈川県　坂　貴紀クン　個性的視点で、〝ヴァグランツ〟を読んでくれてるみたい。でもとても良いよ



▲北海道　村山吉隆クン　いつもながら、ピリッとスパイスの効いたイラストですね。ありがとう



▲新潟県　月橋正行クン　ストーリーをつけてみたいような絵。セーターの柄が粋！

おたより待ってます！　ひろばのコーナーではみんなのお便りを待っています。セッショントーク、リーダーズトーク、グラフィックゲリラなど、どんなことでもけっこうです。〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル4F　コンプティーク編集部あてに！

※アヒルヤマトくん？　ちがってたらごめんね。でも友だちができてなによりです。

（ひろコ）



その日、友人Aはひどく気分が悪かったんです。友人Bが後ろから走って来て、ポンとAの肩をたたきました。Aは驚いてBの方を見たとたん、Bに向かって、吐いちゃったんです。Aには悪いけど、ボク、笑っちゃいました。

北海道　西村方伸

※今月は、汚ない残酷物語が多いなァ。まあ、でも、笑ってもらった方がAもBも救われるかもしれないけどね。

（ひろコ）



ボクは全財産1500円を持って本屋へ行った。そこにはレコードも売っているので一応見た。すると、レベッカの〝チープヒッピーズ〞が1200円ではないか！　さらに「ヴァグランツ」が880円ではないか！

そこで迷ったあげく、「ヴァグランツ」を買った。だからレベッカを「アイドルデータバンク」に出して！

おねがい！

愛知県　中村嘉延

※「ヴァグランツ」を選んでくれてありがとう。きっとあなたにはよいことがあるはずです！

（ひろコ）



私の友だちのTくんは、しもやけに痔の薬がよく効くという情報を得、〝オレも今度、飲もうかな〞と言った。〝そうすれば〞とボクが言うと、〝でもさ、あれって飲みにくいじゃん〞〝なんで？〞〝ケースみたいのにはいってんだもん〞。Tくんは、痔の薬をかんちょうとまちがえていたのです。黙ってればよかったかも。

埼玉県　高橋栄二

※ひろコはかんちょうを見たことがありません。ケースにはいってるの？　Tくんのしもやけは完治したのかな？　（ひろこ）



うちの学校のニューハーフのYは、学年全員450名の名前と出席番号をすべて暗記していて、次は誕生日の暗記にとりかかっているとのうわさだ。

大分県　原野訓史

※ゴクロウサン

（ひろコ）



▲東京都　海軟風クン　アイディアがとってもおしゃれ！　そういえば海軟風クン、文通相手は見つかりましたか？　その後の経過をぜひ、教えてね。カラーだったらほんとにいいんだけど……

ひろコの直撃インタビュー





実はおしゃれな帰国子女！ロンドンブーツも筋金いりだよ!!

デイヴを見ても驚かなくなったのはいつからだろう……。

彼を初めて見た時のあの新鮮な驚きを私は今でも忘れない。ラーメンのような長髪、胸をはだけたシャツ、ロンドンブーツ。しかし、いつしか、実に自然に、彼は、私たちの価値観をマヒさせることに成功していたのだ。さて、今日こそ、そのデイヴの魔術を探ってみるゾ！

——本業は絵描きさんなのに、流浪の時期もあったとか？

——**美術学校を出てすぐはスタイリストをやってたの。堅い紳士服の。**

次は営業マン。半年で会社がつぶれた。あとガードマンもやったよ。

髪の毛をヘルメットの中に入れて。

——背広の時もその風体を貫いたのね。服も自分で縫うって聞いたけど、ほとんど自給自足なの？

——**いや…。でも料理にはうるさい。料理しながらしゃべるの。**

——……。今、悩んでることある？

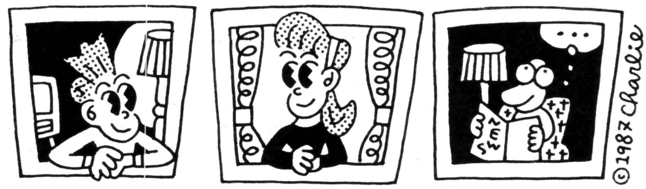
——**やせたい！**（気にしてるみたいだけど、それほどでもないよ）

超おもしろいデイヴの談話を全部掲載できないのがつらい。幼少の頃、イギリスで暮らした彼の夢はイギリスで花屋さんになること。西友上石神井店で、アイプチをして買物してる人がいたらそれがデイヴだよ。

隠れサトウ発見！　キミは発見できたかな？先月の隠れサトウは付録『ウィザードリィ』裏マニュアルの18ページのページ数の右横におりました。正解者5名にTシャッツプレゼント！

ひろコのセッショントーク

HIROCO NO SESSION TALK



一年でいちばん気持ちのいい春が過ぎると、シトシト梅雨。でもいいんだ。コンプティークがあれば、いつでも一年中楽しいもん!!

不思議　不気味
奇々怪々の
デマ・ワールドの
反響



キミはいくつ知ってたかな？華麗なるデマの世界!

ハイ、ひろコです。元気にやってますかな。若人は元気が肝心ですね。どうしても、元気がでない人、コンプティークを10冊ほど買ってみましょう。きっと元気がでるはず……かもしれない。冗談はさておき、元気がどうしてもでてこない時、どうしますか？　ひろコは、自分のいちばん好きなことを想ったり、やったりすることにしてます。

さて、さっそくおたより、いくね。

「ひろコさん、こんにちは。ところで、5月号のドラゴンジム『お流行データバンク』は、スゴかったですね。ボクの回りのコンプティーク読者も、たまげたと言ってました。ボクもあの4大デマのうち、2つ（クリネックスとドラえもん）は、弟が言ってたから知ってたんです。弟に、〝お前はだまされているんだ〟と言ったら、〝新聞にまで載ってたんだ〟ときた。でも、新聞はすでに確認する術もなし。だもんだから、毎週ドラえもんを見ながら、〝ああ、これはみんな夢なのか…〟なんて、ポカ～ンとしていたんですよ。そんな時にコンプティークさんはやってくれました。うーん、デマとわかりながらも、やっぱり読んでて、ゾ～としますね。特にクリネックスのＣＭ。内容もすごいけど、あの画面の連続写真!! バックと赤鬼が壁から浮き出た亡霊といわんばかりに奇妙な味を出している。（中略）しかし、このコンピュータ時代、ひとつぐらい本当のデマがあってもよいのではないでしょうか」（八王子市　むぴい）と、あって、〝口裂け女〟のイラストが、書いてあった。こんなむぴい君のようなおたよりが、他にも数十通。中には、「私の聞いた別バージョン」ってのもあって、ほんと、世の中デマ（？）だらけなんですね。

さて、そんなわけで、4大デマ（ドラえもん、クリネックス、サザエさん、高橋名人）以外の、ウワサ話を募集します。キミの回りで、流行ってるウワサ話を聞かせてね。ヘン～～なのやおもしろいのがあったら、紹介します。

「今日のウワサ話係」あてに、編集部まで送ってね。

INFORMATION インフォメーション

アニメの最新情報をひろっちゃおう

ゼネラル・プロダクツ主催の「ＪＯＹ ＣＯＮ」が今年も開催される！　これは単なるアニメ、ビデオ、映画の上映会ではなく、ガレージキットの展示即売や、ゲストとの親密な交流の中からアニメ界の最新情報を提供しようというもの。ゲストは、北久保弘之、真鍋譲治、園田健一、みんだ★なお、美樹本晴彦と、アニメファンには神様みたいな人ばかり。上映作品は、「BLACK MAGIC　M－66」（写真右）、「バブルガム・クライシスPart II」の特報・ラッシュなど。



東京は6月13日2時、足立区文化会館、大阪は6月21日10時30分、大阪郵便貯金会館で行われる。

入場料は500円。

お問い合わせは、☎06-718-0588です。

香織ちゃんのテープつきの『アテナ』

SNKからファミコン版『アテナ』が6月初旬に発売。

アーケード版の『アテナII』は、今、ゲームセンターで大人気！　ファミコン版もおもしろいことうけあいだね。

さて、そのファミコン版『アテナ』にはうれしいおまけがついている。あの、ゲーセンで流れている『アテナII・サイコソルジャー』のテーマ曲とエンディング曲のはいったテープがついているのだ。

歌っているのは清水香織ちゃん。

昭和60年度、〝第5回東大生の選ぶアイドルコンテスト〟において、4281名の応募者

真夜中のパソコン野郎

真夜中のパソコン野郎は果たして野郎だけなのか!!

好評の「真夜中のパソコン野郎」、今月もいくよっ。

「コンプティークは、ＫＥＩＫＯさんをはじめ、明るい女性ゲーマーの方がいるので、安心して読める感じがします。ＫＥＩＫＯ組読んでると、心が落ち着くんです私。だって、親や兄には、〝女のくせに、パソコンなんかに夢中になりおって〟っていうんですもの。だからってわけじゃないけど、私がパソコンをいじくってるのは、夜中。(でもちゃんと勉強はやってるんですよ）なんとなく、モニターの前が、私の居所だって気がするんです。横にコンプティーク開いてねッ。ひろコさん、お願いです。今度、『真夜中のパソコン野郎』に、女のコ出して♥」（横浜市　坂本美恵子　16歳）

というわけで、今月は「真夜中のパソコン乙女」ってわけ。ひろコの場合、真夜中、といっても、まだまだ宵のうちってかんじの編集部だから（つまり昼間と同じように人がいっぱいいてザワザワしてるから）、最近は今いち実感してないけどね。でも、ひろコだって、ただいま『ディーバ』やってるから、「真夜中のパソコン乙女」ではあるわけです。もひとつ、乙女からのおたより「ひろコさん、こんばんわ。(ワープロ文字で打ってあるの）今、午前1時48分です。両親はとっくに眠りにつき、弟もラジオを消してベッドに入ったようです。ついさっきの話なんですけど、わたしの加入してる某パソコン通信に入れてたメッセージに、返信があったんです。(それは、『キャプテン翼』のキャラのことだったんですけど）うれしかったですねー。もー、こうなったら、毎日でもメッセージ入れる気になっているうしみつ刻なのでした！」(町田市　斉藤典子　15歳）



大江戸裏ワールド

中野豪



の中からグランプリを獲得したシンデレラが彼女だ。

19歳の彼女の今後のテーマは不幸、そして禁欲だそうだ。





『アテナ』と共に活躍してほしいね。さてテープ付の価格は5500円。１メガ採用のカセット。

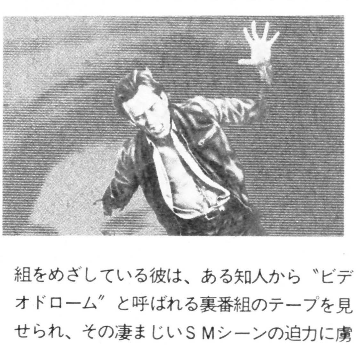
発売が楽しみだね！

写真上が歌姫香織ちゃん。

下が画面写真だ。

ひろこの試写室

ビデオドローム



気色の良い作風で、日本の暗いビデオ・ファンの一部に熱狂的な人気を持つクローネンバーグの異色作。『ラビット』(77)、『スキャナーズ』(81)等彼の描く世界はいつも不健康で不気味だ。この『ビデオドローム』も、しっかり不条理な世界をつっぱしって賛否両論を呼んだ作品だ。しかしこのビデオが好きな人間も嫌いな人間も、Ｂ級映画の怪作であることだけは認めざるえないだろうね。

主人公のマックスは暴力とセックスが売り物のＣＡＴＶ局のオーナー。より刺激的な番組をめざしている彼は、ある知人から〝ビデオドローム〟と呼ばれる裏番組のテープを見せられ、その凄まじいＳＭシーンの迫力に虜にされ憑かれたように製作者を捜し始める。しかしその時、自分がすでに〝ビデオドローム〟のわなにはまってしまったことに気付いていなかった…。

エキサイティング・ライブラリー

EXCITING Library



BOOK REVIEW

今月もSFあり、推理小説あり、ロマンスありの盛りだくさんのメニューです。
先江先生も冴えてます。読書の夏です

サイボーグの世界にも女性進出です

７人の作家による近未来ＳＦ漫画アンソロジー。主人公はすべて、おしゃれでかわいい女性ロボット、すなわちサイガール。リアルタッチから、コミカルタッチまで万人の趣味への対応も完璧。
巻末には〝サイガール讃歌〟ともいうべきエッセイもついてます。



▲サイガールズ
オーエスピー出版編
白夜書房
880円

三姉妹探偵団の活躍はいかに

おっとりした長女綾子、冒険大好き次女夕里子、財政部門担当の三女珠美のご存知佐々本三姉妹探偵団の第４弾。今回は綾子が大学のゼミの教授の斡旋(あっせん)で山の中のプチホテルに家庭教師に行くという物語。殺人事件も赤川色です。安心して読んでください。



▲三姉妹探偵団４－怪奇篇／赤川次郎著
講談社
680円

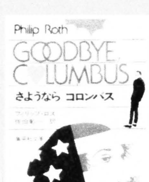
電子頭脳の正体はなんだ？

2020年、生き残った人類を支配しているのは〝ユエ〟という機械だった。人々は、ユエのつくった筋書きどおりに動く。荒廃した土地では酸素さえもが、食料のように配給される。しかし、ユエを見た者は誰もいないのだった。はたして、ユエは実際に存在するのか。



▲電子頭脳〈ユエ〉
W・カミュ著／南本史訳 角川文庫
300円

ひろコの 今月の一冊



▲さようならコロンバス Ｐ・ロス著／佐伯彰一訳／集英社文庫／240円

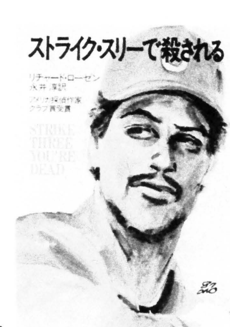


ひろコ青春のこの一冊です！

もし小説を書くのなら、このフィリップ・ロスの、1959年の処女作みたいなのが書きたいといつも思っていた。夏やすみ、高級住宅街に住んでいる女子大生ブレンダと、下町の叔父の家に下宿している図書館員ニールは出会った。プールで、ブレンダがニールに眼鏡を持っていてくれるように頼んだのをきっかけにして。ユダヤ人であるふたりには、つき合っていくうちに重大な身分の違いの問題につきあたる。
出会いの時の、泣き顔と笑顔がいつも隣りにいるような雰囲気はいつか消えていく。
夜はテニスをするというブレンダに、その後で会おうと言うニール。「汗をかくと思うけど」と答えるブレンダ。それは「鼻をつまんで逃げ出せという警告」ではなく、「事実だから言っておくという平気な調子」だったものだ。いつまでも、テニスをしたり泳いだりしてばかりではいられないと知った夏の終わり。やっぱり泣きたくなるようなラストシーンだった。

先江進文庫②

キミは野球が好きかな？そんな人のための本だよ



▶ストライクスリーで殺される
R・ローゼン著／永井淳訳
ハヤカワ・ミステリ文庫 480円

今日読み終えた「屋根裏部屋の花たち」(V.C.アンドリュース著、サンケイ文庫)などは、ホラー小説にこんな書き方があったのかと、またまた私の小説観の枠を広げ、読書する幸福感を豊かにしてくれたのだった。
大富豪である父の猛反対を押し切って、血のつながりのある叔父と結婚したコリーンだが、愛する夫を交通事故で失ってしまった。死が間近に迫った父の許に戻った彼女は、父に剝奪(はくだつ)されていた財産相続権を取り戻そうと、父の看護を始めた。コリーンの４人の子供達は、許されなかった結婚の

BOOK REVIEWで紹介した本をみんなにプレゼントしちゃうよ。(「サイガールズ」は５冊、その他は各１冊ずつ)ほしい本のタイトル、住所、氏名、年齢を明記の上、〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷ＫＴビル４Ｆコンプティーク編集部 エキサイティングライブラリー係まで。

ひろがるファンタジーワールド！

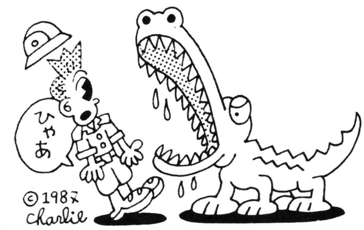
D&D、RPGマニアのあなたのための１冊です。モンスターやアイテムもおなじみのものが登場。ファンタジーワールドが広がります。

五年前に出会った７人の若者たちの再会の日から冒険ははじまる。

故郷ソレースを追われた彼らは、ザク・ツァロスの神殿へ向かう。



▲ドラゴンランス戦記１／M・ワイス、T・ヒックマン著　富士見文庫　580円



ディーバが一挙に７冊登場

人気ゲーム『ディーヴァ』の背景ストーリーの漫画化。７冊一挙に発売。漫画家も７人全部別の人という熱の入れよう。クリシュナ・シャーク、ア・ミターバ、アクシュービアらをそれぞれ主人公にしたオムニバス形式と考えるとよい。ゲームブックです。



▲ゲームコミックス　ディーヴァ／T&Eソフト編　東京書籍　380円

かぁわいいSFコミックです

サブタイトル〝銀河系までとどかない〟のSFコミック。チェリー、レモン、ベリーの三人娘が、宇宙究極のお宝LOVEを探すため、地球は日本の女子高生に姿を変え、宇宙を飛びまわる。この三人娘、とってもかわいい。「ピノキオ」や「浦島太郎」のパロディが愉快。



▲トゥインクルハート／奥田誠治・寺田憲治・ひらいけい作　角川書店　880円

出ました！　ゲームブックの老舗

先頃来日したS・ジャクソンのアドベンチャーブックの最新作。「火吹き山の魔法使い」以来17冊めにあたるこの本、イギリスではベストセラーなのだ。

さて、キミは、超能力者シルバー・クルセイダーだ。キミの目的は、タイタンシティの市民を悪から守ること。



▲サイボーグを倒せ　S・ジャクソン著／坂井星之訳／社会思想社／520円

コワルスキーシリーズ第２弾！

刑事コワルスキーシリーズの最新作。クリスマス、青少年局の監督下にある息子とどうコミュニケートしようかと悩んでいるコワルスキーのもとに、また事件の報せが届く。

L.A.のダウンタウンで売春婦とベトナム難民が連続して殺された。

関連性はあるのか？



▲リトル・サイゴンの弾痕／T・ホワイト著／橘雅子訳　文春文庫　440円

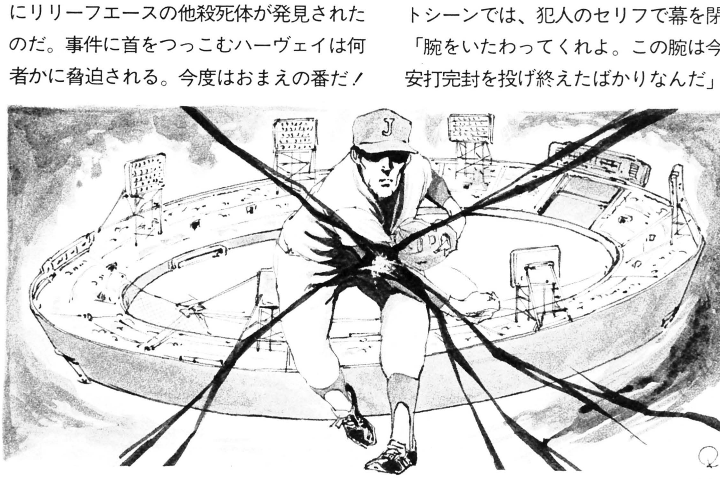
名残りとして父の怒りをかうことを恐れ、広い大邸宅の屋根裏部屋にかくまわれた。

しかし父はなかなか死ななかった。１年、２年と長びく閉じられた世界での子供達の生活、その間に新しい恋人を作り、子供達にもしだいに会わなくなってゆくコリーン。

アンドリュースの作品はホラー小説に分類されているが、この小説には異様な生物や凄絶なシーンは出てこない。なのに恐しい。胸をしめつけられる、とはこのような小説のことをいうのだ。おっといけない。読み終えたばかりの感動で、思わずアンドリューズを紹介してしまった。

さてと本題。アメリカ大リーグの野球事情を小説の背景としてだけでなく、殺人事件と密接にからませて話を展開してゆくところに、この小説のおもしろさがある。フリーエージェント制、高い契約金などが、殺人の動機に結びついてゆき、球場のロッカールームでのバットによる殺人が発生する。もちろん、野球の試合のシーンも描写されるし、野球ファンには楽しい話が盛りこまれている。しかもミステリーとしての話の運びがうまい。アメリカ探偵クラブ優秀処女長編賞を受賞したぐらいだ。30を過ぎた外野手ハーヴェイは突如レッドソックスをお払い箱になり、新設チーム、ジューエルズの支配下選手となった。このうすのろチームにさらにダメージを与えるような事件が持ち上がった。よりによって試合前のロッカールームで　千ドルの大金とともにリリーフエースの他殺死体が発見されたのだ。事件に首をつっこむハーヴェイは何者かに脅迫される。今度はおまえの番だ！

ローゼンは短い文章で読者の心をつかむのがうまい。「投手が頭を狙って投げてくるのは打者の調子がいいときだ」という出だしの一文で、大リーグの投手と打者の戦いの厳しさを語り、これから起こる事件がそのような男達の世界で起こるものであることを暗示する。そして試合が終わるまで待っていた警官が、犯人を連行してゆくラストシーンでは、犯人のセリフで幕を閉じる。「腕をいたわってくれよ。この腕は今、１安打完封を投げ終えたばかりなんだ」



イラスト／中村亮

メロドラマよりおもしろいぞ！奥様、パソコンゲームを！

女子行為室



さて今月の女子行為室、初の人妻の登場です。宮脇佳奈子さん、さるソフトハウスの社長令嬢より送られたメッセージをさっそくご紹介しましょう。

「ええっと、こんにちは。ゲームがとっても大好きな人妻であります。パソ通で、と一とつに原稿を頼まれちゃったので悩んでしまうのだわっと。なんたって、今一番のお気にいりは『ウィザードリィ』であります。ＰＣ88でやって98でもひつこくひつこくやっております。それだけやっていながら、まだ、『シナリオII』をやったことない！　つうのも困ったものだけど。ちなみにダンナ様も私以上のゲーム好き。２人でパソコンをとりあいしてます。ただ男の方って、むちゃくちゃ真剣にゲームをやっちゃうのですよね。

で、アクションゲームなんかで負けると、コンピュータ相手に怒るんです。うーん、不思議。あの時はファミコンだったのだけど、『イーアルカンフー』のROMを投げつけ、『ドルアーガの塔』をゴミ箱に放りこんだのにはびっくり。相手は機械なのにね。パソコンはダンナ様の仕事部屋にあるのでお仕事中は使えません。

そーゆー時は、居間のＴＶでファミコンで遊んでます。うーん、主婦のお仕事はどこに行ってしまったのやら。困ってしまうわ。でも早く『ＮＩＮＪＡ』が作りたいな～。」優雅にパソコンと遊ぶ姿が想像されますな。これを読んだ女の子たち、おたよりどしどしくださいね！

PUZZLE・QUIZ

パズル・クイズ

ヒゲのナイトは、地下迷宮のドラゴンを倒せるか！

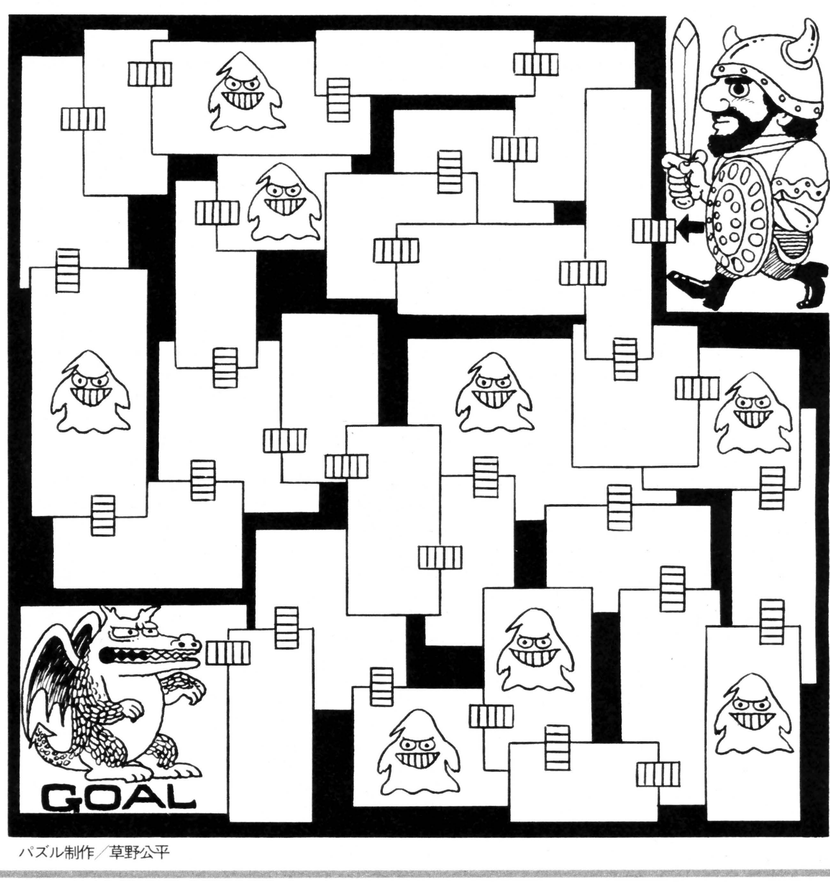
これは地下迷宮を真上から見た図です。各フロアのどの部屋も四角形で、階段は１階分の高さです。

さて、この、ひげのナイトは、矢印の地点（地上）から、地下迷宮にはいり、途中、何匹かのスライムを倒して、経験を積んでドラゴンと対決しなければならない。

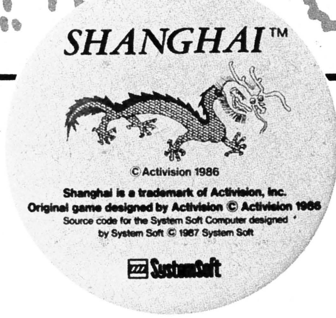
さて問題。後戻りしないで進むと、GOALまでに、何匹のスライムに遭遇するだろうか。また、GOALのドラゴンは地下何階にいるだろうか？ただし矢印の隣りの階段は平行。先月号、『九玉伝』パズルの正解は三の坊さんでした。みんなできたかい？

今月の解答は、〒102 東京都千代田区九段南4-7-16　市ケ谷KTビル４Ｆ　コンプティーク編集部パズル係まで送ってね。

しめきりは、'87年7月7日。5名にTシャツをプレゼント。



パズル制作／草野公平



豪華に20名にプレゼント！ 気前のよい、システムソフトさんよりの賜りものです

今、編集部でも、締め切りを忘れて、『上海』に夢中になっている者が約？名。

それだけ人気のソフトです。というわけでシステムソフトから、『上海』バッジを20名にプレゼント！

上海ではマージャンが流行しているのでせうか？



天使の美声は聞こえませんが、あなたを助ける一冊です！

『アテナ』パートIIである『サイコソルジャー』の攻略マニュアルを10名に、SNKからプレゼント。このアーケードゲームには、アイドル清水香織ちゃんの歌う『サイコソルジャー』が流れることでも話題だね。

もちろん非売品！

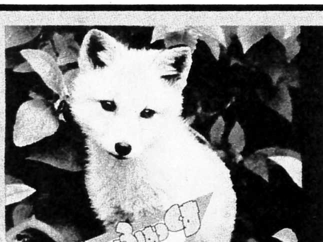
とっても楽しい本ですよ！

先頃、来日したS・ジャクソン、I・リビングストンが編集長であるファンタジーマガジン「ウォーロック」を5冊まとめてプレゼント！（1名です）

ゲームブックのルーツがわかるという本ですね。1冊480円もするんだゾ！ 気前が良いでしょう。社会思想社からです。

5冊一挙にプレゼントしちゃいます！ さあ、今すぐ応募しなくちゃ！





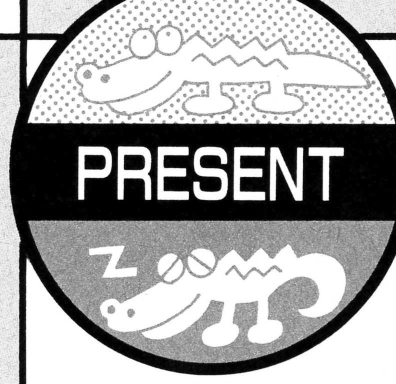
やっぱりプレゼントはソフトにかぎります！ なんと5名にプレゼント

心やさしいマイクロキャビン様から、今月は2点もプレゼントがあります。

まず1点め、『は～りぃふぉっくす・雪の魔王編』を5名に！

MSX、ROM版です。

〝マイクロキャビン様ありがとう〟と100回唱えてみましょう。当たるかも。



応・募・方・法

プレゼントの当選者は、本誌とじこみハガキのアンケートに答えてくれた人の中から抽選で決定します。当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。しめきりは'87年7月7日。

夏はこれに限ります！ Tシャツとゲームさえあればね

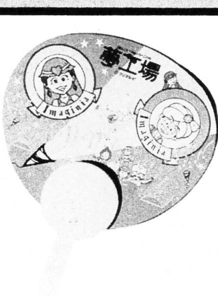
マイクロキャビンプレゼント第2弾！『は～りぃふぉっくす あどべんちゃ～』のTシャツ、これは現品限りの1名様。

サイズはLです。

夏場は何枚あっても重宝しちゃうTシャツ。なんと来月号でも、マイクロキャビン様からのプレゼントがあるとか！



これ持って、花火大会なんか行きたいね！ 重いだけのことはある！

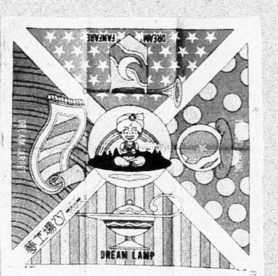


国際スポーツフェア'87のポニーのブースにあった、〝マスク〟とじゃんけんをして、勝ちとったのがこのうちわ。やけに重いのは、中にオルゴールがはいってるからなの。

あおぐと、カラカラ、ミュージックが流れます。これも現品限りなの。

1名にプレゼントです。

ベンチに、これを敷いて座ったりしないでね。せっかくの戦利品なんだから



夢工場'87のキャラクターアイテムのハンカチです。

モノクロ写真ではもったいないほどカラフルな色彩。

これも、1枚限りです。なにぶん、もらいものゆえ…。10年もたったら価値が出ることうけ合いですよ！

僕が見つけた！ 私が欲しい!! のテレフォンカードですよ!!

さて、工画堂から、好評につき、テレフォンカードを1名にプレゼント。

先日、工画堂のスタッフを間近で見る機会に恵まれたのですが、いやー、ほんとに似顔絵とそっくりです。

これ、色が実にきれいなの。カラーだったらねー。



●雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

COMPTIQ BILLBOARD
コンプティーク ビルボード

読者のための伝言板です。未成年者による売買、交換などは、保護者の認め印を忘れずに。このコーナーでの売買は当事者間で行われるもので、トラブルが生じても編集部では責任を負いかねます。



ゆずりたい

●ＰＣ8801ＳＲ用ディスク版ゲーム『ディーバ』『アーゴ』を各2000円で、ファミコン用ゲーム『ドラゴンクエストII』を2000円で譲ります。(交換も可能) とりあえずW〒にて連絡ください。〒850 長崎県長崎市夫婦川町12の30　狩野雅信

●セガマークIII本体＋『ハングオン』『ファンタジーゾーン』『阿修羅』『スペースハリアー』『ダブルターゲット』『テレビおえかき』(すべて、箱、説明書付) をセットで３万円ぐらいで。希望者にはビデオ入力コードもつけます。返信用封筒同封の上、ご連絡を。〒064 北海道札幌市白石区もみじ台南1-10-3　宮崎直樹

●ＰＣ8801ＦＲ用ソフト『アルゴー』『太陽の神殿』『ウイングマンII』『ディーバ』『ハイドライドII』『大戦略88』『ロマンシア』『ファイナルゾーン』『トップルジップ』を2000円～3000円で、『三国志』を5000円ぐらいで譲ります。すべて、箱、マニュアル付です。W〒で連絡を。〒351 埼玉県朝霞市宮戸3-21-17　森川信広

●ＰＣ9801Ｆ用5インチ2ＤＤソフト『メルヘンヴェールＩ』『メルヘンヴェールII』『リザード』を各3500円で、『ブラックオニキス』『ファイヤークリスタル』をセットにして4000円で。もちろん完動、箱、マニュアル有、送料はこちら持ちです。W〒で連絡してください。〒399-07 長野県塩尻市大門1-9-6　伊藤秀文

●ＰＣ8801mkIIＦＲ５Ｄ用ソフトを安く譲ります。『ロマンシア』『信長の野望・全国版』『めぞん一刻』を2000円ぐらい、『軽井沢誘拐案内』を1000円ぐらいで譲ります。全部で30本近くありますので詳しくは60円切手同封の上、連絡ください。〒465 愛知県名古屋市名東区若葉台1306　吉田潔史

●Ｘ１用５インチ２Ｄソフト『アスピックスペシャル』『めぞん一刻』『グラディウス』『ロマンシア』『アルファ』『リ・バース』『北斗の拳』『夢幻の心臓II』『ハイドライドII』を各2000～2500円で。交換も可。詳しくはW〒で。気長に待ちます。〒299-21 千葉県安房郡鋸南町竜島944-4　竹平亮太

ゆずってホシイ

●セガマークIIIを6000～8000円で、セガマークIII用ソフトを1000～2500円で譲ってほしい。本体のみでもけっこうです。ソフトは、箱、マニュアル付を希望。安く譲ってくれる人優先。まずはW〒で。ずっと待ってます。〒013 秋田県横手市安田字堰端97-4　佐藤和久

●ＰＣ8801mkIIＳＲ用ソフト『レリクス』『覇邪の封印』『夢幻の心臓II』『ハイドライ

GOODS
グッズ

お笑い番組からも、おもちゃのヒントを得てしまうなんてトミーって偉い。「笑っていいとも」「おれたちひょうきん族」などですっかり時の話題をさらった、吉永小百合の〝奈良の春日野〟の「鹿のフン」。これに目をつけちゃったのである。

その名もなんと「鹿の運」。

いったいこれはなんなのかというと、見かけは鹿のお人形。ところが、人は見かけによらぬもの。

しっぽを下に押すと、プラスチック製の丸い「フン」が出てくる。

これで占いをしょうというわけなのだ。

「フン」は10個ついていて、それぞれに１～10までの漢数字が印刷されている。出た「フン」数字を、外箱に書いてある数字と照らし合わせると、恋愛、勉強、人間関係など10種類の、キミの今日の運勢を占うことができる。

高さがだいたい10㎝だから、パーティなんかにも手軽に持っていける。

今まで浮いてたキミも人気者になれるゾ。

全国のおもちゃ屋さん、デパートで、定価500円にて好評発売中。

さあ、今日からは、毎朝、「フン」で運を占ってから出かけよう。



コンプティーク・ビルボードへのハガキの出し方　どれを希望するのかを明記し、ソフト名、希望価格、希望条件、住所、氏名、年齢、電話番号を書いて〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷ＫＴビル４Ｆコンプティーク編集部　ビルボード係へ。未成年者は保護者の認め印を忘れずに。

ドII』を各2500～3000円ぐらいで譲ってください。箱、マニュアル付希望。W〒で連絡を。〒471 愛知県豊田市山之手9-120
中村淳哉

●セガマークIII用ソフト『グレートベースボール』『F−16』『ゴーストハウス』『ザ・サーキット』『忍者』『ハイスクール奇面組』『スペースハリアー』『アストロウォリアー』『青春スキャンダル』『阿修羅』『ファンタジーゾーン』『スケバン刑事II』のいずれかをできるだけ安く譲ってください。箱、マニュアル付完動品を望む。〒515-23 三重県一志郡嬉野町島田313-2
高橋一光

●ＰＣ8801mkIIＳＲ用ソフト『飛車』を1500円、『ファイナルゾーン』を2000円、『アルバトロス』を3000円、『メルヘンヴェールII』を3500円、『シルフィード』『ヴァリス』を4000円、『信長の野望・全国版』を5000円で譲ってください。W〒で連絡を！
〒697 島根県浜田市長浜町　石川龍次

●ＦＭ77用(3.5ＦＤ)『三国志』を7400円で、『蒼き狼と白き牡鹿』を4000円で、『太陽の神殿』を4000円で、『殺人倶楽部』を3000円で、『A列車で行こう』を3500円で。パッケージ、マニュアル等の有無を書いてW〒で。〒734 広島県広島市南区山城町10-1
青木洋一

●Ｘ１(5D)用ソフト『ハイドライド』『ハイドライドII』『メルヘンヴェールＩ』を各3000円で、『ドルアーガの塔』『らぷてっく』を2500円で。箱、マニュアル付を希望。まずはW〒で。〒889-06 宮崎県東臼杵郡門川町南ケ丘600-97
荒木拓次

交換したい

●当方のＰＣ8801mkIIＳＲ用ソフト『ヴァリス』『覇邪の封印』『殺人倶楽部』のいずれかと、あなたの『レリクス』『シルフィード』『ウィザードリィ』のいずれかとを交換してください。(箱、マニュアル付希望) まずはW〒で連絡を。〒204 東京都清瀬市旭ケ丘5-4-1-207
中村　計

●当方のMSX2用ソフト『キングコング２』『悪魔城ドラキュラ』『ロマンシア』のいずれかと、あなたのMSX用ソフト『ヴァリス』とを交換してください。箱、マニュアル付を希望。往復はがきで連絡ください。
〒210 神奈川県川崎市川崎区中瀬3-14-11-104
佐藤　剛

●わたしのセガマークIII用ソフト『阿修羅』『ダブルターゲット』『ザ・サーキット』と、あなたの『アレックスキッド』『ウッディーポップ』『スーパーワンダーボーイ』とを交換してください。W〒でご連絡を。〒156 東京都世田谷区上北沢4-2-15
沼田栄三

●当方のセガマークIII用ソフト『ハイスクール奇面組』(箱、説明書付)と、あなたの『北斗の拳』とを交換してください。箱、説明書はなくてもけっこうです。W〒で連絡を。〒569 大阪府高槻市山手町1-15-10　江口和宏

●当方のＰＣ9801用ソフト(5インチ2DD)『ロマンシア』(箱、マニュアル付)と、あなたの『めぞん一刻』『殺人倶楽部』のいずれかと交換してください。まずはW〒で。
〒420 静岡県静岡市瀬名200-16 横田　正

会員募集etc

●「マイコンサンデーゲーミングクラブ(MSGC)」では、ゲームを作ることができる人を募集しています。ＰＣ8801ユーザーの人、ぜひ入会をお待ちしています。活動内容はゲームを作ること及び会誌の発行です。入会希望者は60円切手同封の上、下記まで。
〒343 埼玉県越谷市東小林2-5　湯浅達也

●「MID NIGHT Ｘ１」では、Ｘ１用５インチＦＤのユーザーの方を募集しています。活動内容は、ソフトの情報交換と、会員の輪を広げるための会誌発行です。入会希望者は60円切手同封の上、下記まで。〒656-03 兵庫県三原郡西淡町松帆志知川554 西畠博幸

●「SEGA USERS' CLUB」会員募集中

セガのSC、SGシリーズ、mkIIのユーザーのためのクラブです。活動内容は、ゲームの特集、隠しコマンドや新作情報、読者コーナーのある同人誌「S.U.G.」の月１回の発行です。入会希望者は、60円切手同封の上、封筒に「入会案内希望」と書いて下記までお送りください。〒594 大阪府和泉市池上町707-12
岸国　廣

●「WHY」会員募集中

ＰＣ8801シリーズのユーザー対象のクラブです。活動内容は月１回の会報の発行、ソフトの交換などです。くわしくは60円切手を同封の上、下記まで、〒187 東京都小平市学園東町3-3-13
秋山　仁

●私のＰＣ8801mkIIＳＲ用ソフト『ブラスティー』『ハイドライドII』『タイムエンパイアー』(すべて箱、マニュアル付)のいずれかと、あなたの『大戦略88』『メルヘンヴェールII』『レリクス』『A列車で行こう』(箱、マニュアル付を希望) のいずれかを交換しましょう。W〒で連絡してください。〒417
●静岡県富士市中里3-117　山口和也

大江戸裏ワールド

中野豪



先月の懺悔

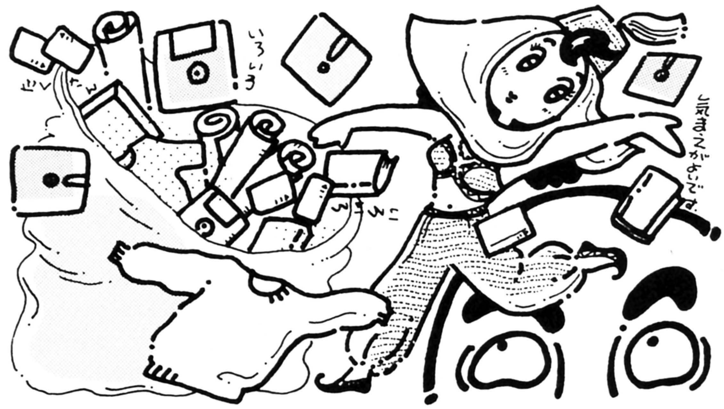
今回は重大なミスが2つ。まず、162 ページの情報部員の菅原史和くん、6ポイントだから、スペシャルなんですよね。ごめんなさい。次に、197 ページの「交換したい」の最後の人の名まえがない。これは川端秀雄くんです。たくさんのご指摘、痛みいります。また141 ページ「福袋」の欄外の電話番号は、(0534)-47-3113 の誤りでした。毎度、すみません。

すごいのがきたゾ

第1回 闇鍋市

決して、長靴やゲテモノはありません。
アイドルの指紋のついたアイテムもあります。
厳正な抽選の結果、送られたプレゼントは不平を言わず、利用しましょう！　強引でしょーか？

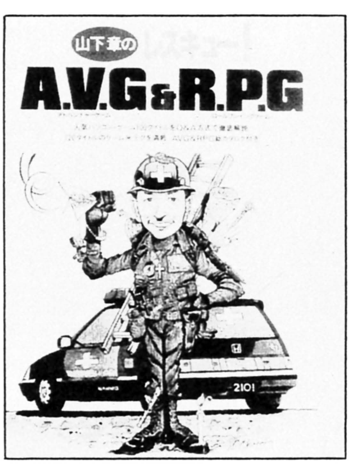
さて、みんな闇鍋って知ってるかな。
キミたちのお父さんならよく知ってるかも。昔の新入生歓迎会などでよく使われた料理なんだけど、参加者がそれぞれ材料を持ち寄り、鍋を囲むわけ。
そして部屋を暗くする。自分の箸でつかんだものは絶対食べなきゃいけないって鉄則があったんだって。長靴とかゲテモノがよく持ちこまれ、なにも知らない新入生の度胸を試したというものなのだ。というわけで、編集部でも撮影に使ったTシャツやトレーナー、機種をまちがえて購入したソフトなど闇鍋式にプレゼントしちゃいます。
No.1～No.90まで番号を明記して、選考は私にまかせてハガキを出してね。
あて先は195ページです。



イラスト／渡辺天留子

本誌独占

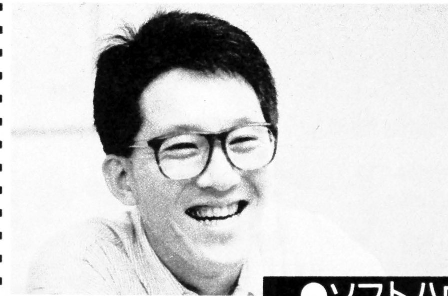
山下章氏の著書紹介



クイズに答えてサイン本をもらおう！
ヨシダさんも欲しがる!!　山下章氏の本が完成しました。これこそほんものの“すごいもの”って感じです。さあ、あなたもすぐにハガキを書こう!!

5月号の「ひろコの直撃インタビュー」での宣言どおり、山下章氏の本ができました。「山下章のレスキュー！　A.V.G & R.P.G.」(電波新聞社刊・1300円）である。
では、この本の見どころを一挙に公開するとしよう。
『パンコンAVG総カタログ』『パソコンRPG 総カタログ』『レスキュー！　アドベンチャーゲーム』『レスキュー！　ロールプレイングゲーム』『必読!!　人気ゲーム㊙テクニック集』『山下章のAVGテクニック大公開』『RPGの攻略マップ大全集』の7章立て。
「メインはなんといってもボクが誌上で300通以上の読者のハガキに答えたものの総集編である第3章と第4章です。この本のために新たに書き加えられたものもあります」と著者は語る。かなり力のはいった講座であることは確か。第5章には、パソコンの裏ワザ情報が新旧とり混ぜ、200以上掲載されているという豪華なもの。第6章では、山下氏のすごいテクニックを盗んじゃおう。
第1章と第2章の総カタログは、パソコンゲームの辞書として使おう。「第7章のマップはおまけです」と著者は謙遜するが読者のみんなにはこんなうれしいことはないね。寄せられたハガキにはすべて目を通すという山下氏。月に2000~3000通は届くハガキの中には、「どうすれば一橋大学にはいれるのでしょうか』などの個人的な質問もあり、直々にお返事を出すこともあるんだって！
その山下氏が強調するもうひとつのチャームポイントは表紙の装丁なのである。
いうまでもなく、まん中の人間は山下さん。CIVIC　Siは、氏の愛車。この一葉の絵の中には、秘かに氏の趣味嗜好が色濃く反映していることに、あなたは気づくだろうか。
それを箇条書きにハガキ書いて送ってくれた人の中から5名にサイン入りで本をプレゼントしよう。あて先は195ページ。「当たらなかったら買ってね」と山下さん。





●ソフトハウス提供

TELEPHONE ショッキング!!

気さくで陽気な阿賀さん ゲームにかける情熱はすんごいものがあるゾ!!



好きな食べものはりんごと鳥のササミとシーフード。お酒は飲めないんだって。



〝『ファミリースタジアム』では7連勝してるんですけど、あとが続かないんですよ〟

第2回めの今日のゲストは、日本ファルコムの木屋さんのご指名により、工画堂の阿賀さんです。『覇邪の封印』のプログラマーとしておなじみだね。

—はじめまして。年齢と血液型を教えてください。公称でよいですから。

—28歳。かに座のA型です！

—（28歳…）家族構成は？

—妻とふたりです。昨日からけんかしてますが…。

—えっ？　原因は？

—あのー…、昨日、西武が負けたもんでの気嫌が悪かったんです。

—野球がお好きなんですか？

—ええ。地元で草野球のチームにはいっるんです。休日はよくやってますよ。

—ご出身は九州の佐賀県唐津市でしたね。物の町ですね。

—そうですね。「サロンパス」の本社もあますが（笑）

—小さい頃はどんな子でしたか？

—ムチャクチャ汚れきってました。

——心が？

——いや、野生児だったんです。よく川にはいって、カサで魚を採ってました。

——中学生ぐらいになるとどうですか？

——バレー部に入部したんですけどね、「サインはV」かなんかの影響で女子が100人ぐらいドーっとはいって来て、コートのまわりに球拾いが三重巻ぐらいになってましたね。（笑）

——中央大学在学中から、今のお仕事にはいられたわけですが、それはどうして？

——ゲームをつくるのが根っから好きなんです。

——今、仕事に不満はありますか？

——静かな時間が欲しいですね。

——1日のうちで最も楽しいのは何してる時？

——仕事をサボってゲームしてる時です。

——根っからのゲーム好きですね。

——この業界の人はみんなそうだと思いますね。とにかく暇があったらゲームしたい。

——なるほど。尊敬する人は？

——木屋さんと鬼羅さん。ゴロが似てますね。（笑）あのふたりはすごい！

——阿賀さんのチャームポイントは？

——かわいく出かかったおなかです！

——好きなアーチストは？

——落合信博！

——ん？　好きな女性のタイプは？

——んー。かわいい人ですね。八千草薫みたいな。

——癖はあります？

——ツメをかむこと。

——かわいい…。では夢などは！

——総合1位になるゲームを作ることです。

——今、気にいってるゲームは何ですか？

——『ファミリースタジアム』です。

——では、お友だちをご紹介ください。

——システムソフトの木下さんを。

——わーい。九州へ行けるぞ！

阿賀さんからのプレゼントは、〝ゲームセンターでやっとのことでもらえた〟という『アウトラン』のキーホルダー。ムシリ取っちゃってごめんなさいね。欲しい人、あて先は195ページです。1名だけに当たるよ。

阿賀さんからのプレゼント



8月号は、今アメリカで人気の最新ソフト&ハードの新製品、そしてウィザードリィⅢ日本版移植など、まとめて『アメリカ大特集』だ。7月8日(水)発売。

求む ライター大募集!

コンプティークでは、パソコン・ファミコン等のゲームの必勝法、ゲームのレビューを書けるライターを募集しています。条件は①高校生以上（大学生が最適）、②東京都及び近県在住の方、③パソコン、ファミコン等機材を所有している方、④経験者優遇。●応募は編集部に TELの事。

編集部の住所が変わりました!!

当コンプティーク編集部では、スタッフ及び機材の増大、そしてそれに共ない手ぜまになった編集部の窮屈さに耐えかね、またもや引っ越しを敢行いたしました。新住所は下記のとおりです。お便り、差し入れ等も下記住所で受けつけております。ヨロシク!!

〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル4F コンプティーク編集部

編集後記

コンプティークとマルカツのスタッフ計4名が、この夏、たてつづけにアメリカに取材旅行に行きます。ホントは私が行ってもよいのですが、若い人に勉強してほしいという親心から、その権利を譲ったのです。**ヨッ太っ腹、**と呼ばれる今日このごろです。(辰)

今月、来月と編集部では、何人かがアメリカに出張取材するのだ。僕は行けない。僕は行かしてもらえない。僕はそのメンバーに入っていない。だからといって、行く人にケガをさせたりしない。エライ。(隆)

ボクもアメリカ行きたいよー、行きたいったら、行きたいよー。ホントにアメリカ行きたいんだよー。でも30歳になったから行かせてもらえないんだよー。若くないから行けないんだよったら!!　(貢)

春になって編集部ではスポーツばやり。サッカーやラグビーのボールも買ったし、野球のバットだって今度買うんだ。でも、スポーツのできる肉体は、お金では買えないのでした。(お腹が気になる潔)

顔が変わった。と言っても整形したわけじゃない、左を見よ。ヒゲをそってしまったのだ。別に意味はない。心境の変化というわけでもない。ただ、ちょっと若がえってみたかっただけなのだ。　(英)

いいな、　と　は海外行けて!(敏)

ひっこしをしたワタシ。横浜の麦田トンネルをぬけた大和町。深夜、首都高をタクシーで走りぬけるのが楽しい。しかし、いかんせん、横浜公園出口からの道順がいまだわからない。誰か教えて。(潤)

コンプティークに入ってから毎日とても忙がしい。このぶんならバッチリやせるだろうと思いきや、ごはんがとってもおいしくて……。豪さーん、そんなに顔を丸く描かないでくださいよーっ!!(敬)



コンプティーク

7月号

昭和62年7月1日
定価490円
編集人　佐藤辰男
発行人　角川春樹
発行所　角川書店
住所　〒102 東京都千代田区富士見2-13-3
電話　(編集部)03-221-9851　(販売部)03-238-8523 (広告部)03-238-8425
印刷所　凸版印刷株式会社

雑誌コード　13977-7
Printed in Japan

Chief editor 佐藤辰男　*Senior editor* 吉田隆　*Editors* 角田貢士朗　高野潔　片岡英典　久木敏行　中濱潤子　平井敬子　渡辺知子　*Contributing editors* 須賀弘　穂原俊二　荒川亜津子　市島正明 *Writers* 安田均とグループ　庵跡功　砂土稔　山崎拓　オーガスト　山下章　黒田幸弘　湯治泉　渡部功一　松本剛　中嶋昭歩　丸山秀樹　大場福満　㈲ポチ　滝沢昇一　越谷勝治　尾木博　辻猛　松枝蔵人　菅原敬　鳥飼かおる　中坪広幸　島谷光弘　石川照美 *Designers* D/HITS（高木和雄）　沢田昭彦　佐藤敏行　梶井尚基　渡辺省三　斉藤和代　赤塚弘隆　佐藤安弘　日向淑郎　紺谷宏明　*Photographer* 林久平　福家久仁子　倉部和彦



DRAGON GYM

雨がシトシト、お空はグズグズ……心まで曇り(くも)がちな今日この頃、いかがお過ごしですか？ そんなあなたの心にさわやかな初夏の香りをお届けするドラゴン・ジム。ホラ、理恵ちゃんの笑顔であなたの心もお花畑……（プッツン）

今世紀最大　純朴娘インタビュー

畠田理恵

撮影／大熊一実

IDoL CUBE

梅雨時の　カビに囲まれ　昼寝する　てるてる坊主よ　お前もひとり
（巨人軍・原）

水谷麻里　麻里の笑顔は国境を越える

麻里ちゃんってのは健康的で大変ケッコーであるな。やはり人間は身体が資本。大金持ちでも死んでしまえばそれまでだが、どんなビンボーでも、生きてりゃそのうちいいコトだってあるものさ。おっと、意味もなく自分を慰めてしまったが、このたび麻里ちゃんは、健康的なキャラクターが買われて世界的なチャリティーイベント、フォー・コーナーズ・ワールド・バイク・ロード・エイドの日本のマスコットガールに選ばれた。何でもチャールズ皇太子主催で世界を自転車で横断するっていう相当デカイ企画！！



◀新曲「ポキチ・ペキチ・パキチ」もキャンペーンソングに。盆と正月が一緒にきたようなメデタサですね

森恵　六本木で聴いてね♡

最近の恵ちゃんにはアブナイ色気が感じられてビビってしまう。これが「乳姉妹」で渡辺桂子（アメリカに駆けおちしちゃったんだよ。ダッイターン）を追っかけてた純朴な娘さんと同一人物とは思えない。新曲「東京街（TOKIO TOWN）」はアダルトでオシャレで最高よ♡



◀B面の歌詞が悩ましくてクラクラ……。

網浜直子　夏だ、水着だ、アミハマだ



◀夏はやはりショートカットのコがよい。

キリリとした顔立ちとはウラハラなホーマンなボディ（笑）を某誌のグラビアで披露してくれたアミハマ。久びさの新曲「夏は目の毒恋の毒」はコーセー化粧品の夏のキャンペーンソングになってます。ここんとこ役者活動中心だったけど、この夏はイッチョやってくれそうでうれしい。

富田靖子　見るっきゃないモン！

『やるっきゃないモン？』見てますか？『独眼竜政宗』は土曜の再放送で見るとして、ぜひ見てちょーだい。あれだけ女優としての才能を認められていながら、靖子ちゃんの連続ドラマはコレが初めてっつーのも不思議ですね。しかし『遊びじゃないのよ、この恋は』を思い出しちゃうな。



▲主題歌「私だけのアンカー」はこれまでになかったアダルト路線で必聴モノよ♡

巻頭interview

畠田理恵　今年の課題は新人賞と一眼レフ



▲5月1日発売のアルバム「PREMIER」は1枚で何度もおいしいバラエティ盤です

「オハヨウゴザイマス　畠田理恵です♡」

——あっ、しゃべる時はフツーの声なんだ。

「えっ？」

——だって歌うと大人っぽい声になるでしょ？

「『ここだけの話』の時？」

——そう。最初に聴いた時はビックリしちゃったよ。

「皆さんにそう言われます。顔と声のギャップが大きいって」（笑）

——ホントはあーゆー声なの？

「低い音だとあの声になっちゃうんです」

——でもあの歌って詞も曲調も思いっきりアダルトしてるよね。

「そーですね」

——ちょっとビックリしたでしょ？

「かなり。予想してたのとゼーンゼン違ったから」

——どんなの予想してた？

「フワフワした曲。これまでのモモコクラブ路線だと、風とか海とかってそーゆーのがくるんじゃないかなって思ってました」（笑）

——確かにモモクラっぽくない！

「明菜サンっぽいですよね？」

——うん。明菜ちゃんは好き？

「ハイ。すっごく歌がお上手で……尊敬してます」

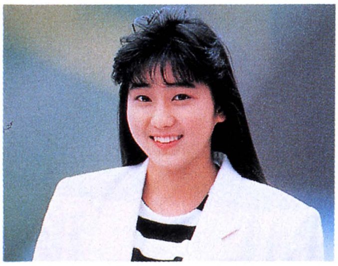
——でも理恵ちゃんが好きなのは桃

理恵ちゃんのファンクラブ・会員募集中！　くわしくは☎03-797-5403　畠田理恵ＦＣ係まで

守谷香

ミス・レインボー!?

見るからに性格の好さそーな香ちゃんは松竹大船50周年記念の「松竹ミス・レインボー」に2万2千人の応募者の中から選ばれたりっぱな少女である。まあ〝レインボー〟ってのもなかなかレトロでいいけど、デビュー曲「予告編」も天地真理・浅田美代子をホーフツさせてくれて、懐しい気持ちになっちゃいます。



▲理恵ちゃんの「オフレコ」とか香ちゃんの「予告編」とか、ミョーに業界っぽいタイトルが多い

松本典子

花を下さい、本をあげます

月曜ドラマランドでは入浴シーンからフラダンスまで、とにかくファンサービスに徹してくれた典子ちゃん。新曲「パステルラブ」はサンジョルディの日のイメージソング。女のコが男のコに本をあげて、男のコが花をあげる日だそーだが、バレンタインに対抗して本屋さんと花屋さんが手を組んだよーな気がしてしまう。



◀両A面の「キープ・ミー…」は山本理沙チャンと競作

牧野アンナ

清原サンにゾッコンです

沖縄育ちとかアメリカンスクールとかカッコイイ話題の多いアンナちゃんですが、彼女のオトコの趣味は変わってる。〝不良に襲われてるとき助けてくれる笑顔のさわやかな人〟で具体的に言うと清原選手だそーだ。あまり笑顔がさわやかとは思えないけど、桑田は顔のホクロが多くて嫌い、という意見には賛成です。



◀新曲「瞳は元気なブルースカイ」もヨロシク♡

堀ちえみ

拝啓・堀ちえみ様

ハーイちえみ、お元気ですか？ あなたがいなくなってからもう2カ月が過ぎようとしています。郁恵先輩が今年で『ピーターパン』を卒業、もしちえみがいたらあなたが2代目になったかもしれないと思うと、ちょっぴり寂しくなります。でも、そんなときも「スカーレット白書」があればへっちゃらです。



◀そんなワケでラストアルバム「スカーレット白書」は歌手・堀ちえみの完全燃焼作品です

DRAGON GYM

にんきものNEW DISK

エメラルドの砂　石田ひかり



何を食べてるとこんなにイロっぽくなるのでしょーか

後藤久美子ちゃんが13歳とかって騒がれてるけどなー、ひかりちゃんだって5/25に15歳になったばかりなんだゾ。おまけに歌もうまいし、中国語まで話せるんだぜ。誰が見たって中学生には見えないけど中学生だーっ！

時の河を越えて　うしろ髪ひかれ隊



タイトルからもわかるよーにケッコー渋い曲なのよね

秋元センセも苦労してるなーと思わざるを得ないネーミングですね。うしろ髪ひかれ隊とは……。まァグループ名がキラランとウララだろーが、ベリーズだろーが、カワイ子ちゃん(笑)が3人もいりゃそれで満足ですが。

ZOO　少女隊



ジャケ写が「ナポレオン…」に似てるのが残念ですね

ヒュー、サスガだね、の少女隊のアルバム。やっぱウマいもん。3人の個性が強くなりすぎちゃってんのがやや心配だけどなんかソロの方がいいような気もするな。このアルバムを聴く限り(と、さりげない表現にする)。

子ちゃんでしょ？

「……ハイ」(照れる)

――どこが好き？

「えっと、シンが強くて、やさしくて、努力家で…」

――それじゃ神サマじゃない。

「理想の女性です。モモコに応募したのも、ただ桃子サンと同じ雑誌に出れたらいいなって思っただけで、まさか本選まで残るなんて考えてもいませんでした」

――本選で桃子ちゃんに会えた？

「いいえ。トロリンとは仲良くなったけど」

――トロリン？

「西村知美ちゃん」

――どーしてトロリンなの？

「動きがトロいから」(笑)

――理恵ちゃんは何て呼ばれてるの？

「大阪にいた頃は〝ハタリエ〟って呼ばれてました」

――どーして？

「リエって名前のコがたくさんいたんです。で、誰かが廊下で『リエ！』って呼ぶと、いろんな教室から5人ぐらいが『なーに？』って顔出しちゃうんです。だから今井りえサンは、〝イマリエ〟で私は〝ハタリエ〟」(笑)

――小さい頃は何になりたかった？

「ムツゴロウさんのところに下宿して、動物と一緒に暮らしたかった」

――動物、好き？

「大好きです。いちばん好きなのはウマ！」

――珍しい……。

「えっ、かわいいですよ。目がやさしくて」

――フツーは犬とか猫じゃない？

「ウマです！ だから、今度ウマの出るドラマやりたいなって思ってるんです」

――乗馬ドラマ？

「そーゆーのじゃなくて、モンペはいて馬をひきひき出ているような農村ドラマ」

――似合いそう！

「ひどーい」(爆笑)

――今、凝ってるコトある？

「カメラに凝ってます」

――そりゃ渋い趣味だね？

「初めて母と浅草に行く時、これは写真を撮らなきゃってデパートで2万4千円で買ったんです。そしたら同じのが浅草で1万9千円で売ってて、ガーンときちゃった」(笑)

――それ以来、熱中してるの？

「ハイ。だって損しちゃったから旅行用じゃもったいないと思って。もう何でもカンでも手当たりしだい撮りまくってます」

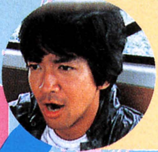
――それってもちろんバカチョンだよね？

「……ハイ(笑)。だから今年の目標は一眼レフと新人賞です！」

日本一C調映画監督

河崎実のアイドルMTV

IDOL MUSIC TELEVISION



◀業界一の万能ディレクターとして売り出し中。最近作は「地球防衛少女イコちゃん」。C調、軽さでは日本一だ。



普通のインタビューはもうダセーぜ！
マイクを8㎜ビデオに持ち換えて
イキナリプロモビデオを撮る!!



小学校のブラスバンド部でクラリネット担当



私の部屋はぬいぐるみだらけなの



この間チョコパフェ食べすぎちゃった



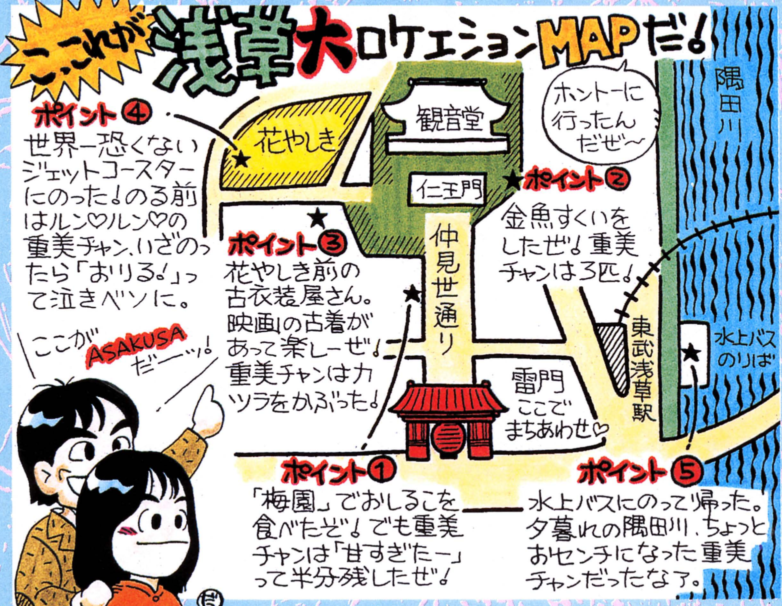
一番上のお姉ちゃんがこの間結婚したんです



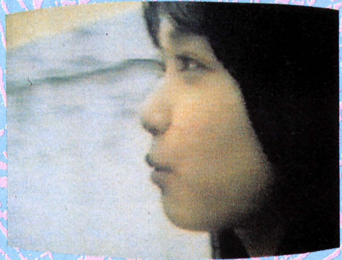
血液型は恐怖のB型なんですぅ



デビュー曲は秋っぽいしっとりした曲



イラスト／近藤ゆたか



演歌とかも歌うんですよ



東京は立川市出身。も一畑ばっかりのいなか

Making of アイドル MTV

ほとんど役得のデートだったぜ！ へッへー



ファンの方は男と女半々なんですヨ



ＴＢＳの『おんな風林火山』にもチョット出たの



明石家さんまさんみたいにＣ調な人がスキ！



人に聞かせられる歌を歌うため発声練習中



犬が好きなの。愛嬌あるでしょ。ネコはダメよ


ケッコンは24・5歳で行けたらいいな、と


外国はニュージーランドに行きたいですね



お姉ちゃんにおみやげ買ってこー！



三人姉妹の末っ子なんです。家は女の城ね



休みの日はおそく起きてボーッとしてます

Ｈソフトをやるのもイーけどたまにはガァルフレンドと太陽の下でデエトする。それがカッコイイ「コンプティーク野郎」なんだぜ、諸君！ 今回は「プロモビデオを撮る」っつー名目で美少女・谷本重美チャンと浅草に遊んだ！ ソニーの８ミリビデオを片手に彼女の素顔にカル～ク迫る。まずは雷門で待ち合わせ。黒と白のファッションでお気に入りのスタイルで決めた重美ちゃん、アイサツもハキハキしててさわやかだぜ。浅草に行きたい、てのは重美ちゃんのリクエストだったけどどーして？ 「１回ドラマのロケで来たんですけど、すぐ帰っちゃって。すっごいイロイロなものがあって日本的でしょ。一回じっくり来てみたかったんです」よ～し今日はじっくり遊ぼうじゃないか。行くぞ！「ハイッ!!」という訳で仲見世へ。ゴチャゴチャしたキッチュなみやげもの屋にスイスイ入ってっちゃう重美ちゃん。この間にイロイロ聞いちゃお。「『重美』っていう名前の由来なんですけど、お母さんに聞いたら『なんにも意味がない』(笑) っていうんです。そんなのないですよねー。でも人に言う時のために私、考えたんです。『重なるように美しく』なぁんて！」(コロコロ笑う)

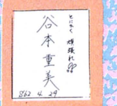
あ、おしるこ食べよーよ、 ネッ？「私、ケーキとかあんまし食べないんですよねー。うー、すっごいあまい、あまい！ このおしるこ。明日体重計にのれないワ」「私、お肉は全然食べないんです。魚が大好きで。あとみそラーメンが一番！」 あ、おみくじ引いてみな。「んー、えー、小吉？ やだなー」いーじゃん万事平穏で。隣のやつ大凶だったぜ(笑)。「学校の勉強は英語が特に好き。体育がキライでねー。っていうか水泳がまったくダメなの」ホーラ、これが世界一セコイ遊園地、花やしきだ。ジェットコースター乗ろーよ。恐くないよココのは。「そうかな。じゃ。(笑いながら。まだ余裕ある) えー！ うそー！ (コースターがゆっくりと高い位置に登る)……降りる。(泣きそう) キャー!! キャー!! (以下略)」ゴメンな、重美ちゃん。じゃー水上バスに乗って夕焼けでも見ながら帰ろーか！ イケる。イケるぞ諸君このビデオ・デエトは。諸君もガァルフレンドを連れて、私と重美チャンが通ったこのコースをオススメする。そしてなんとこのビデオをたった１人にプレゼント!!この幸せ者!!(下記へ)

谷本重美ちゃんプロフィール

本名も同じ。昭和48年７月20日生まれ。身長155cm、体重38kg、B74・W59・H78 ５歳の時に遊びっぽく入った劇団で子役として、たくさんのＴＶ・映画に出演していた。去年放映されたフジＴＶのメロドラマ『愛の嵐』で注目され、今年も同じシリーズの『愛伝説』で主人公「愛」の少女期を演じた。「おしん」なみにイジメられる役でファンは泣く泣く。ＣＦは「マウンテンデュー」での「デューしない？」って言う女の子役が好評。おけいこごとはピアノとクラリネットをやっていた。趣味はぬいぐるみ集め。秋にトーラスレコードより歌手デビューの予定で現在ビシバシレッスン中だ!!


●マウンテンデューのＣＦの1カット

♥プレゼント


▲重美チャンのサインを５名にプレゼント！下を見よ！

●というわけでこの驚異のＣ調一気文章も監督がまとめたんだぜ！ そして世界にたった２本しかない重美ちゃんのＭＴＶ（ちゃーんと編集して曲付き）１名と、サイン「とにかくガンバレ！」色紙を５名にプレゼントだ。本記事感想を書いて編集部「アイドルＭＴＶ」係まで!!

ANIME CUBE

うっとうしい梅雨の季節を乗りきるためには、やはりOVAがいちばん。12時間ぶっ続けでプッツン…

「火の鳥」流ラブ・ロマンス！

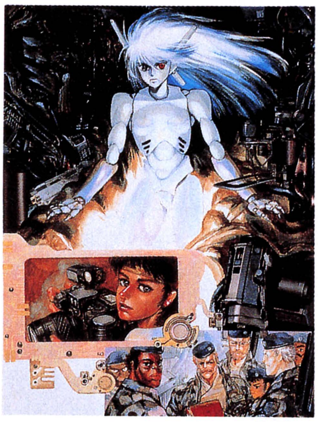

▲「ヤマト編」では、火の鳥自身が「主人公」と対話したり、物語の展開に大きく関わってくる

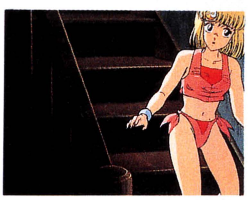
「火の鳥」のOVAシリーズ化が決定して、まずは「ヤマト編」が登場する。手塚治虫の原作の方は､約170ページの中編で､コンパクトにまとめやすいというのがOVA化の理由のひとつだったそうだ。監督は「ボビーに首ったけ」の平田敏夫、脚本は前作と同じ高屋敷英夫と金春(こんぱる)智子のコンビ、作監酒井明雄というスタッフだ。

舞台となるのは古墳時代。ヤマトの国のオグナ、クマソの国のカジカの2人がたどる、ロミオとジュリエットを思わせるような悲恋物語だ。原作は、「火の鳥」のシリーズ中

お待たせ！ NWSF(ニューウェーブ)アニメ誕生！

発売が半年以上も遅れてファンをやきもきさせていたこの作品、あとひと月たらずでようやくおめみえする。監督・原作・脚本・絵コンテの士郎正宗は、ち密な描写と設定で、SFコミック界に旋風をおこしている人。その彼に加えて､「ロボットカーニバル」の北久保弘之も全面的に参加しているので、高い映像クオリティが期待できる。ストーリーの方も、美しき殺人メカM(マリオ)―66を軸に、たくみに伏線をきかせた展開が見ごたえありそうだ。


◀ポスター用のイメージ画　上が殺人兵器M―66


◀M―66に追われる美少女、フェリス　物語の鍵を握る

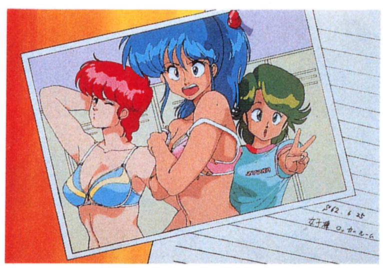
ブラックマジックM(マリオ)-66

◆6月28日発売予定　45分　ネットワーク　10000円　監督・構成・キャラデザイン／北久保弘之

雨宮作品堂々のアニメ化だい！

本誌でもおなじみ雨宮淳先生の人気コミック「ぷッつんメイクLOVE」(『スコラ』連載）がアニメ化されるよ。｢ぷッつん～」は、あかるくさわやかなノリの学園ドラマの中に、雨宮先生ならではのくすぐるようなエッチをもりこんだ快作。アニメ向きの作品といえるけど､「ドラゴンボール」などで活躍中の岡崎稔監督がどう料理してくれるか、雨宮ファンならずとも注目したいところ。

ヒロインは、古風な家庭に育った16歳のさおりちゃん。めちゃんこキュートで、エイリアンにスキャンティーを引き裂かれる夢なんかも見たりするちょっとエッチな女のコだ。その彼女がお見合いすることから話がスタートする。♡な展開に期待！


▲さおり（中央）をはじめ3人の美少女を満喫！

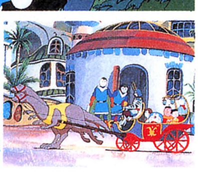
ぷッつんメイクLOVE

◆8月発売予定　25分　東映ビデオ　9800円　原作／雨宮淳　監督／岡崎稔　演出／山吉(やまよし)康夫　キャラ・デザイン／梶島正樹

疲れてるコドモにドラえもん！


▶元々､『ドラえもん』ってSFだよね

やっぱりドラえもんを観ると落ち着くのである。のび太くんが植物人間とか、最近は藤子不二雄も少女の描写に細かいとか、いろいろ言われるけど､〝いつでも帰れる安心ゾーン〟としてのドラえもんはエライのだ。6月で藤子不二雄映画全集も13巻目（今春に公開されたやつ)が出て、映画化された『ドラえもん』は、すべてビデオ化されたことになる。TV版に比べると、映画版は藤子本来のSF臭が強く設定も凝りすぎるほど、凝ってるよ。疲れた時なんか、いいよ。

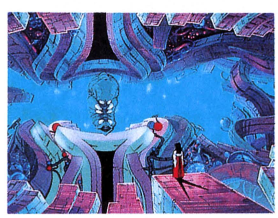


ドラえもん

◆発売中　90分　東宝ビデオ　11000円　原作・脚本／藤子不二雄

アドベンチャーならこれだ！

人類の未来を左右する謎のキューブ〝クリスタル・トライアングル〟をめぐる冒険活劇アニメ。CIA、KGB、超能力者たちを向こうに回し、インディー・ジョーンズばりのヒーローが大活躍する。8月にはゲームソフトも出るぞ。


▲作画はスタジオライヴとアニメアール


◀ヒーローの神代(かみしろ)耕一郎はニヒルな31歳だ

クリスタル・トライアングル

◆7月1日発売予定　80分　SVI　12800円　原作・監督／奥田誠治

最もギャグが多いことでも知られているけど、ＯＶＡではそのへんはカットしてある。エピソード的にもいくつか変更してあって、オグナとカジカを原作以上にクローズアップするよう脚色されている。この「ヤマト編」のあとには、「宇宙編」がＯＶＡ化されるということ。乞う御期待。

火の鳥「ヤマト編」

◆8月1日発売予定　48分　東宝ビデオ　予価12800円　角川書店・東北新社提携作品　音楽／宮下富美夫

裏時空戦士・やまざき拓の OVAシンドローム



たくだって、みんなあげちゃう！

どんなビデオでも、最低「２回」は見るのがスジだと思ったりするワケで、１回目はボケーっとでいいからストーリーの大筋をながめて、そして２回目でマニアックな諸項目をチェックする、といった具合だ。ただ、こうは言うても時間がなくて、１回だけで済ませてしまう場合も多い。たいがいこういう場合、見終わるとそれなりに精神を使っていたりするのである。これは正しくない……。

「みんなあげちゃう」は、さすがに１回だけだと精気を吸われちゃいそうだったので、２回見せてもらいましたけどね。なんて言うか、集英社は売り方がウマイのもさることながら、作品そのものもケッコウなもんなのである。

原作は少し読んでいた程度なんだけど、まるっきり知らなくても楽しめる(本来これが当たり前だと思うんだけど)。

要はひたすら「やりたい！」が主旨なのだが、悠乃と六郎をとりまくパワーがすごい。悠乃の屋敷を追い出された六郎が、再び悠乃と会いに（やりに……）屋敷に潜入するシーンがあるんだが、武装ヘリだの歩兵隊だのにやたら追い回される(『うる星』でもこんなシーンがあった)。で、そのあと悠乃と会い、奪い取った戦車ん中で……、という、なんともシュールな展開。これは並ではない！

欲求不満の皆様には、ゼヒともおすすめしたい１本。とくに高校生諸君には、ネ。

——今月見たビデオに関しては、珍しくハズレがなかった。さて来月は？　期待の「Ａ子２」はどーだ!?

順位	得点	タイトル	作品製作	登場回数
1	4,825	重戦機エルガイム３	日本サンライズ	4
2	3,535	超獣機神ダンクーガ	東宝／葦プロ	1
3	3,205	みんなあげちゃう	集英社/MOVIC/SVI	4
4	2,995	湘南爆走族II	東映／少年画報社	2
5	2,605	新くりいむレモンPART I	フェアリーダスト	4
6	2,565	るーみっくわーるど PART３　笑う標的	小学館／小学館プロ／スタジオぴえろ／オービー企画	4
7	2,415	クリィミーマミ パーフェクトメモリー	スタジオぴえろ	4
8	1,965	北斗の拳（劇場版）	東映ビデオ	4
9	1,635	デジタル・デビル物語／女神転生	徳間書店	4
10	997	戦え!!イクサー１ACTIII	久保書店／ＡＩＣ	4

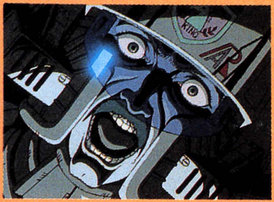
４月オリコン調査

速報
この秋、ベールを脱ぐ めくるめく迷宮世界

りんたろう、川尻善昭、そして大友克洋がそれぞれ監督した３つの短編からなるオムニバスアニメが、「迷宮物語」だ。りん作品は、少女が夢の世界に飛びこんでいくというもので、全体がイメージで構築されている。川尻作品は、デス・サーカスというレースで活躍するレーサーを主人公に、ホラー感覚の映像を楽しませてくれる。近未来世界を描く大友作品は、ロボットだけが働いている建設中の都市に、ひとりの男が送りこまれることから始まる話。３編とも、めまいを起こさせるような迷宮世界が描かれていて、確実にトリップさせてくれそうだ。



▲大友克洋「工事中止命令」より 原作は眉村卓



◀川尻善昭「走る男」より



▲りんたろう「ラビリンス・ラビリントス」

迷宮物語

◆今秋発売予定　45分　東宝ビデオ　予価10000円　音楽／ミッキー吉野

オカルトものエッチに挑戦！

これはくりいむレモン・スペシャル。なにがスペシャルかって言うと、まず時間が20分も長いってこと。しかもオリジナル・キャラデザインが同人誌系美少女コミックで活躍中の新田真子(しんだまね)なのだ。で、内容は完全なオカルトもので、いけにえになるのが美少女じゃなく美少年だったり、ラストのどんでん返しなど、意外性にとんだストーリーが楽しめる。Ｈ度はシリーズの標準点てとこ♥。



◀このキュートなメイドも、その正体は……



◀本性を現わす女主人マリア。恐怖の一瞬

ダーク

◆6月25日発売予定　45分　ジャパン　ホームビデオ　12800円　製作／フェアリーダスト

MOVIE CUBE

「悪魔のバイブル」がついに映画に！

ゴメンネ！「エンゼル・ハート」のコワサはとても言葉にはできないスゴさなんだ!!



▲ 美しい映像と、不気味なメロディが、ショックを倍増

おもしろい映画に出会うと、観るようにすすめたくなるのが人情ってヤツだけど、このとき、気をつけたいのが、その映画のことを、どう説明するかっていうこと。おもしろかったところを全部話しちゃうなんていうのは、本当の映画ファンじゃないよネ。そんなことしたら、実際に映画を観たとき、少しもおもしろくないモン。なかには、ほとんど言っちゃいけない映画だってあって、この「エンゼル・ハート」も、そんな作品のひとつだと思うんだ。予想外のショッキングなストーリー展開がウリだからネ。

でも、簡単にでだしだけ紹介しておこう。

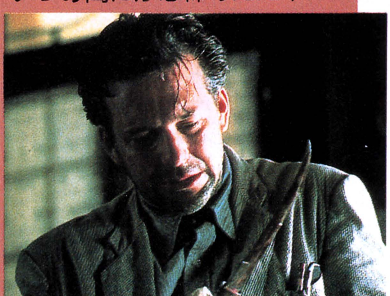
私立探偵のハリーは、サイファーという男の依頼で、10年前に消息を断った人気歌手フェイバリットの行方を探す。ところが、その足跡を追ううちに、ハリーは、とんでもない事件に巻き込まれていたのだった。そして——。

あのハリソン・フォードが最後まで映画化権を争っていたという原作は、ウィリアム・ヒョーツバーグの同名小説で、'77年の発表当時には全米の青少年保護団体が廃刊運動を起こしたほどの問題作なワケだけど、映画化にあたっては問題になったショッキング・シーンを、できる限り忠実に映像にしているンだから、スゴイ！。

血まみれの画面を見ているだけで、気持ち悪くなっちゃう人もいるんじゃないかナ？　そして意外な惨殺事件の犯人と、思いもかけぬ結末は、ヘタなホラー映画より、10倍も恐いヨ！

で、おまけにロバート・デ・ニーロ、ミッキー・ローク、シャーロット・ランプリングが出演ときたら、絶対に見逃せない！　し、新人リサ・ボネットのスリムなボディも見逃せない！

いつの間にか恐怖のただ中に



●身なりはサエないけど、やり手の探偵ハリーを演じるミッキー・ロークは、人気急上昇中で毎年新作が公開されているが、6月下旬には主演映画「パッショネイト」も、日本公開される。



◀惨殺事件が物語の発端に

エンゼル・ハート

6月13日より、日比谷スカラ座ほか東宝洋画系劇場で公開。アメリカでは、17歳以下は成人同伴のR指定映画になっている。

業界人シアター

第3回　エニックス

女はコワイって、つくづく思うよ



ソフトウェア開発部　曽根康征さん(31歳)

◀ゲーム開発のプロデュース担当。最新作「ガンダーラ」

——まず、ひと言どうぞ。

「キレイな女には毒があるっていうのかな。女は本当に恐いです(笑)」

——悪女キャサリンのことですね？

「はい。またキャサリン役のテレサ・ラッセルが、非常にキレイで、ついフラフラっとなってあたり前。おまけに彼女、相手に合うようにファッションやヘア・スタイルを変えるだけでなく、対等に話せるように専門的な知識まで勉強するし、あれじゃあホント、コロッとまいっちゃいますよ」

——女職員のほうは？

「こっちも美人で、2人を観に行くだけでもいいって感じだけど、僕はテレサのほうが好きですね」

——100点満点なら何点？

「85点。とにかくテレサがキレイだったから。使った毒が何だったかとか、男性を誘惑するシーンを、もう少し描いてくれれば良かったのにとは思うけど、ストーリーはまァまァだったし、テンポも良くて、上映時間の100分間はアッという間でした。

将来のために〝女を勉強する〟って気持ちで観るのもイイかも知れないな」



ブラック・ウィドー　日比谷映画ほかで公開中のサスペンス・ミステリー。

STORY

富豪をとりこにしては結婚したあげくに殺害。その遺産を一人占めして巨万の富を手に入れてゆくキャサリン。それは、まさに完全犯罪のように見えたが、司法省捜査局の女職員が彼女に不審を抱き調査を開始した。最後に笑うのはキャサリンか、女職員か？



▲ボーイッシュなワッツも、カワユイ！

熱い想いを伝えたいのに……

同級生のアマンダを好きなのに、なかなか告白できず彼女の絵を描くだけのキース。そんな彼を励ます男まさりのワッツは、密かにキースを愛していた。それぞれの恋の行方は？　という絵に描いたような青春恋愛映画デス！　予想通りのストーリーだけど、思わず胸キュン♡デス。

恋しくて

6月中旬より、日比谷映画ほかで公開。CMでもおなじみのリー・トンプソンがアマンダ役で出演。

まかせろ、俺が始末する！



▲人間兵器リッグス（前）と、温和な部長刑事マートー

新しいヒーローの誕生だ。これまでにも、いろんな刑事がいたけど、このリッグス刑事はベトナムの特殊部隊あがりで、〝人間兵器〟と異名を取るほどのスゴ腕にもかかわらず、とっても人間的。今回は巨大な麻薬組織を相手に、ベテラン黒人刑事と、ハードなアクションを見せてくれる。

リーサル・ウエポン

6月13日より、パンテオン系劇場で公開。「マッドマックス」シリーズのメル・ギブソン主演



▲ ちょっぴりエッチで、タップリ笑える企業コメディ

出世の影に〝女〟あり!?

実業界での成功を胸に、ニューヨークへやって来たブラントリーは郵便係として大企業に入社。重役のフリをしてオフィスに出入りして、秘書や本物の重役夫人と〝特別な関係〟になって、それをタネに出世街道まっしぐら。はたしてブラントリーの夢はかなうのか？

摩天楼(ニューヨーク)はバラ色に

6月下旬より、日劇プラザほかで公開。あのマイケル・J・フォックスが、今度はサラリーマンに

これが4度めの大爆笑デス



◀マホニー君がアカデミーの講師に!?

ポリス・アカデミー4 市民パトロール

6月13日より、東劇系劇場にて公開。シリーズものは数あれど、わずか2年で第4弾なんていうのはコレだけ

またまた、やって来ましたプッツン集団。今回は、市民自警団育成にハリキッちゃったラサール校長の発案で、あのポリアカのOB、OGが、老若男女の寄せ集めの講師になっちゃうんだから、サァ大変。第4弾も、例によってギャグ満載、アクションめいっぱいのスーパー・パワフル・コメディです。



▲日本映画初？　過激なアクション・ラブストーリー

会ったとたんに愛してた

麻薬のような街・新宿で出会った20歳のアウトローと、17歳のポニーテール娘は、互いにひと目で愛し合うが、男がふと手にした一挺の拳銃がもとで、ヤクザと警察を敵に回してしまう。原作は桑原慶太郎の同名小説。アウトローには人気急上昇、「ビー・バップ」の仲村トオル。今度はワルサーやM60を片手に、派手なアクションの連続。

新宿純愛物語

6月下旬より、東映洋画系劇場にて公開。併映作は「恐怖のヤッちゃん」。

微熱少女が、やって来た……

深い雪に閉ざされた森の奥に、ひっそりとたたずむ洋館に、ある日、ひとりの少女が風のようにやって来た。少女はいつも微熱があって、その熱が上った晩には他の人の夢の中に入ってしまう不思議な子だった。そして、その力はどんどん大きくなって……。雪景色が美しく、みほちゃんがカワイイ、幻想的な映画です。



▲微熱のせいか、少女は他の人とは少し違っていた

精霊のささやき

6月13日より、シネセゾン渋谷ほかで公開。微熱少女役のつきみみほちゃんは16歳の注目株

Video De Movie



▲主演のW・ウォーケン。事故がもとで〝死の領域〟を予知できるようになり……

ある日、未来の死がわかる！

GWに公開された「スタンド・バイ・ミー」の評判は、編集部でも上々。その原作者スティーブン・キング（彼の少年時の想い出話が「スタンド～」ね）は、元々ホラー作家として有名で「キャリー」や「シャイニング」は知ってるよね。

そのキングの原作で、監督が「ザ・フライ」や「ビデオドローム」のデイビッド・クローネンバーグの映画がなんと！　あったんだ。タイトルは『デッドゾーン』。これはぜったいおもしろい!!　おもしろくないわけがないわけで、なんでこんな映画が、劇場公開されないんだろね。



▶世界大戦をひき起こす（予定の）政治家

主演は「ブレインストーム」（実は本作品と似てたりする）で知的で神経質そうな主人公を演じたW・ウォーケンだよ。

デッドゾーン

◆101分　東映ビデオ　16800円　83年カナダ映画「ザ・フライ」の直前に制作

お流行りデータバンク

近頃、なにかと話題になる少年少女の流行りもの
をコンパクトにデータ化するコーナー。
リクエスト募集中！

紙巻き火薬銃がモデルガンに！ 銀玉鉄砲はエアーガンになった!!

エアーソフトガンに注目!!

ジワジワと流行中!!

いつの時代も、小うるさい大人たちから規制(？)を受ける遊びっつーもンがある。地域によって違うが、例えばベーゴマとか、アメリカン・クラッカー（ウッ…古ッ）なんかネ。けど、ガキどもにとって、こーゆー遊びこそ、オモシロ刺激的なもの。で、現在この〝受難の遊び〟となっているのが、『エアーソフトガン』(以下エアガンと略す）なのだ。



M16AI
コクサイ　19000円

日本で最も有名な銃の一つ。弾倉は銃身と平行に取り付けられており50発装弾可能となっている。ガス室と気化室を銃床内に内蔵した設計になっている。アクセサリーとして迷彩カバー、スコープ等がある。



BRAWN MAXI-COMP
エム・ジー・シー　13000円

ガバメントをベースにしたカスタムモデルのひとつ、外観はモデルガンメーカーらしい丁寧な仕上げで、1.5インチ延長された銃身は命中性能の向上に一役買っている。

確かに取り扱いを誤るとアブナイけれど、それにもめげず大流行。ガキんちょは下校途中の公園でアーバン・ゲリラと化し、オジさんたちはたまの休日、朝も早よから河原に集合、ホリディ・ソルジャーへ変身してしまう。これ、すなわち、エアガンの普及化によるものなのだ。なにしろ、各メーカーが競争して、新製品を次から次へと市場へ送り出す。価格のほうも、コンビニエンス・ストアで売られている、数百円のものから、職人さんが手造りした、ウン十万円のカスタム品まで，ピンからキリの品ぞろえ。改造用のパーツは大売れだわ、専門誌は出版されるわ……。

そもそも、このエアガン、昔ナツカシあの銀玉鉄砲の進化したもの…と甘く見てたら大間違い。意外とその根は深いのだ。例えば、半製品のキットを自分でコツコツ組み上げるマニアなんかは、プラモデルのそれに通じるモノがある。あるいはまた、より高い命中精度を求めて、メカの改造に燃える者あれば、よりリアルな外観を得るために、資料やアクセサリー収集に走る者も



M60LMG
JAC　99000円

600発の弾を本体に内蔵。１回の装弾で30発の連射を行ない、実物より型取りされたパーツを使用した外観は、市販されているエアガン中トップクラスの出来上がり。最強の一丁と呼べるものでしょう。

エアソフトガンのしくみは？

エアソフトガンは大別すると、スプリングガンとガスガンの２種類に分けられる。

前者は、バネによって空気を圧縮、その力によって弾丸を飛ばすしくみだ。機構が単純なため、一般的にガスガンよりも低価格。

後者は低圧のフロンガスを、直接、弾丸に吹きつけて飛ばすしくみ。ガスボンベを銃に接続したまま使用するものと、ガスを銃に注入して使用するものがある。引き金を引くだけで連射が可能。ただし、気温によって、ガスが気化しづらい場合があり、そこが弱点となっている。

いずれも弾丸は、プラスチックなどでできた直径６ミリの球＝ＢＢ弾を使用するものがほとんどで、装弾方法は、薬きょうを使用するカートリッジ方式と、ＢＢ弾のみをそのまま装弾するケースレス方法の２種類。

スプリングガン、ガスガンとともに、一長一短であるが、これからの主流は、ガスガン＋ケースレス方式だと思う。とにかく使いやすくカッコイイのがいちばんてわけだ。

協力／服部一弘・むげん（☎03・730・0781）



G3-A3

マルイ　8800円

西ドイツ軍制式採用銃で、ヨーロッパを代表するライフルの一つ。M16よりもひとまわり大きな外観は、軍用銃としての迫力充分。長い銃身を活かし、高い命中性能を得ている。

いる。このへんはモデルガンマニアと同じだネ。

エアガンそのものの進歩も、現在の流行を盛り上げているとゆー、ごくあたりまえの事実も見逃がせない。初期の単発の一発一発を手で銃の一部を操作するエアガンから、引き金を引くたびに弾の射てる連発エアガンへ、そして、今では実物のマシンガンと同じフルオートマチック(引き金をゆるめない限り弾を連射する)のエアガンさえ発売されている。また、外観のリアル化・内部メカの高度化などが魅力ある製品を生み新たなユーザーを引きつけ、また、そのユーザーの間で新たな要望が生まれ……つまり、進歩→新たなユーザー開拓→新たな要望の発生→メーカー努力→進歩→『以下同』とゆー、好循環が生じておるワケです（長いセンテンスですんません。疲れたでしょ？）。

いわば、メーカーとユーザーが渾然一体となってエアガンの世界を滋養強壮(じようきょうそう)している、〝養命酒現象〞ですナ。

さてさて、そんなワケで、エアガンの遊び方も、最近ではイロイロ変わってきたよーだ。一般的なサバイバルゲーム（戦争ゴッコ）はもちろん、標的への命中精度を競うターゲット・シューティング、より実戦的なコンバット・シューティングなんかも、しっかり定着した。このシューティング競技、エアガンのメーカーがバックアップして、定期的に競技会を開催したりして、このあたりにも〝養命酒現象〞が見られるンだよネ。

まァ、なんのかんの理屈をこねたけれども、簡単に言っちまえば、エアガンは〝男のコの遊び心を刺激するオモチャの集大成〞なんだ。

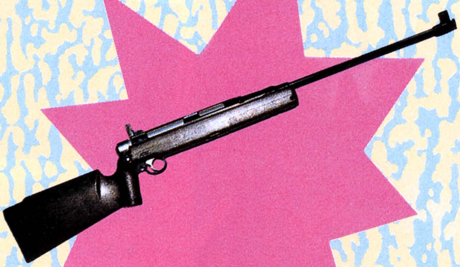


COLT M16-AI

コクサイ　38000円

エアガン中唯一のブルパップ（発射機構が引き金より後ろにある）型のモデル。この銃の一番の特長であるグリップ部の左右45°の回転も再現されている。装弾数約70発、800丁の限定生産品。

銀玉鉄砲として、戦争ゴッコで振り回しても良いし、標的に向かって集中する緊張感に酔うのもまたよろし。その外観、アクションを芸術品として観賞するのもケッコー、組み立てプラモ派・メカ溺愛者も楽しめる。ナデナデしようがペロペロとナメよーが、それなりにオモシロイ…人もいるだろー（ただし、危険な行為だけはイケナイよ）。とにかく、男のコが好きなオモチャの要素を、ここに集結せしめ、かつ、メーカーとユーザの弾力的な関係が、現在のエアソフトガンを大流行させたんではねぇだろーか。



SUPER 9

マルコシ　11800円(ケースレス)

エアガンといえばこの一丁、もう十数年間作り続けられているエアガンのベストセラー。カスタム用のアクセサリ類も豊富で、自分だけの一丁を作ることが可能となっています。



LUGER・P-08

マルイ　1900円

大戦中ワルサーP38と並びドイツ軍を代表する拳銃、低価格ながら、アルミ製の銃身を採用し、高い命中性能を得ている。弾倉内には、15発の弾を装てんすることが可能。入門用としては最適な一丁。

お流行り大募集!!

「お流行りデータバンク」も今回で3回目。「デマ」「ビックリマン・シール」「エアーソフトガン」と少年少女のトレンドを紹介してきた。そこで読者様にお願い！　キミの回りで流行っているものを知らせて欲しい。ホビーでもいいし、オマケでもいいし、遊び、話（ウワサとか）でもいい。なるべく詳しく具体例を書いて編集部まで送ってくれ！　採用者には、ドラゴンジム特製粗品をプレゼントする。

●あて先　〒102 東京都千代田区九段南４－７－16　市ヶ谷ＫＴビル４Ｆ　角川書店コンプティーク「ドラゴンジム・お流行りデータバンク」係まで。よろしく頼む!!　お願いね♡

COLUMN

CUBE

ヘンな情報に関しては日本一！と巷(ちまた)でも大評判!! 果してキミは、サイバー・パンク・マニアなるものを、看破(かんぱ)できるか!?

マニア列伝

Cyber Punk Maniaとは何か？ ソニック・デザイン及びインディーズ系のレコード・デザインなぞを生業とする沢田氏によれば①W・ギブソン「ニューロマンサー」を読んでいる②「ブレードランナー」を信仰している③マッド・サイエンティストの系をひく、と定義される。具体的には、日本一、新宿の高層ビルが見渡せるマンションに住み、左の写真のごとく「アナログ・ジャンク・シンセサイザー・システム」に囲まれた部屋に住む人のことを指す。同居人はデンキという名の猫。ただし透明なアクリルの箱の中で飼ってなければならない。(写真注視せよ)

彼の1日を追ってみよう。AM12時／ロボット型のタイマー「おはよう!!」と鳴り、スポットライトが左右2方向から点灯し目覚める。BGMは「時計じかけのオレンジ」のテーマ。朝食はヌガーチョコとライン・ワイン。PM2時／テラスで日光浴。・PM3時／某闘うパソコン雑誌のデザインなどの仕事に打ちこむ。・PM6時／夕食（エッグマフィン1コ＋カロリーメイト8袋)・夜／ワグナーを聴きながらシンセ群を操縦。バイオリン独奏。・深夜／パソコンで、CGを作製しつつ、作曲活動。(最近では『ギズム』のアルバムに曲を提供した）主にSF関係の読書をしつつ、左のような夜景につつまれ就寝となる。これが、サイバー・パンク・マニアの1日なのである。



サイバー・パンク・マニア 沢田昭彦氏（27歳）



©SHINSUKE MAEHARA

超高層ビル群を幻視!!

影響をあたえた人としては、A・ケストラー、R・ワトソン、キース・エマーソン、植木等。

趣味のひとつにUFO観測がある。右のようにして、これまでに6回確認。なお後方で、得意のコンガをたたいて御満悦なのは、アシスタントのブライアン信介（通称・ブラスケ）氏である。



撮影／林 久平

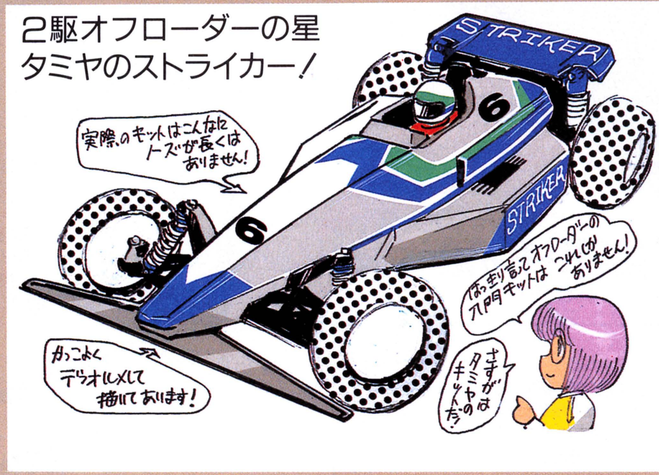
第7回 雨宮じゅんのRCの友

オフロードRCカーにトライ！

LEVEL 2

前回のタムテックは、マスターしたかな。さて、も少しグレードアップをねらってる人は。コレしかないよッ！

オンロード派のレーサーもよいけれど、場所を選ばずどこでも走らせられるオフロードRCカーにトライしてみよう！ 前回のタムテッリほど手軽にとは言えないが、キット本体＋プロポセット＋RCカー動力用ニッカドバッテリーをセットで買えばすべてはOK。問題はキット選びだけということになるが、ここは作りやすさと手ごろな値段が魅力の、タミヤのストライカーがBESTだ。『RCカーの基本ともいえる工作テクニックはこのキットで全てマスターできるし、グレードUP用のスペシャルパーツもそろっている』フルチューンしてやれば、中級クラスの2WDオフローダーとしてレース参加もできてしまう！ 3ヵ月、こいつで特訓すれば実力は必ずつくぞ!!



全日本オナペットＴＯＰ40選考委員会会長
吊端撃彦(つるはしげきひこ)の　オナニー放談初級者編



人気大沸騰につき上級者編が「福袋」に進出!!

今年のゴールデンウィーク、私吊端は箱根の温泉でのんびり日頃の疲れをいやしていた。この日ばかりはオナニーのことを忘れ、人並みに暮らそうと思ったが、露天風呂につかった瞬間、ふともよおしてきてしまったのだ。こうなると日々の訓練が効いて止まらない右手になり、一気に10回ほどこきまくったが、幸いにして温泉の色が元々白くにごっていたので誰にも気づかれず、事は終わった。あ、こりゃラッキー、とな。

では今月もチャート解説に移ろう。まずはめでたく１位に輝いたのは、先月７位㊗だった元社長秘書の桂木麻也子。本物のお嬢さまというばかりがクローズアップされがちだが、スタイルは外人モデル並み、顔は大づくりのインランまる出しとくれば、男なら誰だって100回や200回はこいてみたくなるとゆーものだ。１位の座も当然の、久びさの逸材である。

さて毎回おなじみの顔ぶれはちょっと置いといて、今月の㊗フレッシュ３人組について大きくスペースをさいてみたい。

まず５位の中沢慶子は、ビデオファンなら知らない者がいないほどの人気女優である。大柄だがスレンダーでバストも小ぶりなロリコンボディ、それに浜田朱理に似た顔とウス笑いが特徴だ。一見キリリと頭が良さそうという印象を持つがファックシーンでは完全に足りない肉の玩具。そのギャップがたまらないわけだ。

８位の沙羅樹は、透きとおるような真っ白な肌とグーンとくびれたウエストラインが最高!!愛くるしい顔とフェラチオ上手というスケベさも文句のつけようがないが、クリスタルの村西監督がハワイでタイホされたときに同行していたため、しばらく日本へ帰れなかったという運の悪いヤツでもある。ま、関係ないけど。

10位相原久美は、ロマン子クラブの一員。クマさんのよーなかわいい子である。



▲天才ピアニスト・久美の天才的指づかいに要注目!!　相原久美「恋心」(シャリオ)



▲神経科の女医でセックスばっかりしちゃう、中沢慶子「夢の中へ」(シャリオ)。白衣がグー

今回	前回	Top 10 GAL(in video)	
1	7	桂木麻也子	1233
2	5	藤崎美都	1199
3	6	渡辺玖未	1184
4	2	黒木香	901
5	㊗	中沢慶子	897
6	3	小林ひとみ	854
7	4	井上あんり	712
8	㊗	沙羅樹	664
9	1	姫宮めぐみ	639
10	㊗	相原久美	567

PCM BEST 5

初回はヴァリス!!

さて、いよいよ今月から始まったＰＣＭ(パソコンゲーム・ミュージック) ＢＥＳＴ５。初回は、ちとスペースが小さいけど、反響しだいでどんどん拡張する予定だよ。まずはやはりというか、圧倒的に「夢幻戦士ヴァリス」に票が集まりました。次号はどうかな？

1	夢幻戦士ヴァリス
2	シルフィールド
3	ザナドゥII
4	ロマンシア
5	ディーバ

連載マンガ
大仏くん
山松ゆうきち





C-C-B (笠浩二／VOCAL・DRAMS)

リュウくん編集部、激訪す!!

なんと創刊号からの本誌ファンだった!!

入稿もさしせまり、引っ越しまであとわずか……といつもにも増してド修羅場と化すコンプティーク編集部に珍客訪問。「創刊号からずーっと読んでます」と微笑んだその人は、あのC-C-Bのドラマー兼ボーカル・リュウくん（笠浩二くん）ではないか!!

──リュウくんがゲームをやるとは知りませんでした。

「いゃー、本当に大好きなんです。ツアーにも必ず持ってきますから」



▲シラジラしく並べられたコンプティークの前で、なごやかに握手をするリュウくんと佐藤編集長

──ファミコンをですか？

「いや、パソコン」(笑)

──何もってる？

「88と98です」

──2台も！ スゴイ。

「この前も入院してたんですけどしっかり病室に持ち込んでしましたからね」

──どこか悪かったんですか？

「十二指腸と胃と盲腸を切ったんです」

──そんな中でゲームやってたんですか？

「曲を作らなきゃいけないからって言って許可してもらって、ゲームやってました。夜中に隠れてやるから『ジーザス』なんて2日もかかっちゃった」

──ソフトなんてかなり持ってるんでしょ？

「ファミコンソフトなら普通のお店よりあります。パソコンなら秋葉原のＬａｏｘよりある」(笑)

──Ｌａｏｘで買うんですか？

「新井さんって人と仲いいんです。宣伝してくれって言うんですよ。そのかわり、僕たちのレコードかけてくれますけど」(爆笑)

──パソコンゲームの魅力って何ですか？

「画面がすごくキレイだし、なんかＴＶを自分で動かして作ってる感覚になれるでしょ。最近のは音楽もいいし。ゲームとかモデルガンって子供の遊びかもしれないけど、実際子供はできないですよね。パソコンは高いし、モデルガンは危ないし。僕も子供の頃はやっぱり許されなかった。だから、小さな頃やりたくてできなかったコトを、今思いっきりやりたいんですよ(笑)」

──モデルガンも好きなんですか？

「大好き。スタジオの電気割って怒られたけど(笑)」

C—C—Bの近況

4人になって初のシングル「2Much, I Love U.」6/3発売。7月下旬発売のアルバムには、リュウくんが病室で作った曲も収録されるので要チェック。

6/19からはいよいよ全国ツアーがスタート。

★もーじきリュウくんの新連載がスタートしますよ。あなたの企画、リュウくんへの質問、さし入れ、お待ちしてます。よろしくね。



『2Much, I Love U.』ポリドール 700円

撮影／林久平

宇治谷順信の　究極のHOW TO講座

キミもゴールデン街のマスターになってみないか!?



わしゃはっきり言ってアル中じゃ。飲み屋でクダまいて人を困らせるのがわしゃの趣味じゃ。今回はゴールデン街のマスター入門…わしゃうれしいんじゃ。



今月の先生：ゴールデン街「ビッチ」(03･209･9103)の小田さん

諸君、わしゃ宇治谷順信じゃ。わしゃどうも最近体調が悪いんじゃ。それもこれも、みんな梅雨っちゅー季節のせいじゃが、１日中ふとんに寝てると人生の空しさを感じたりするもんじゃ。

人生といえば、諸君はゴールデン街というのを知っておるかな。新宿のわきにひっそり集まるちっぽけな飲み屋の数々、ゴールデン街。そこでは作家や劇団員やただの飲んだくれが毎晩ふらりとやってきては、安酒をあおりつつ人生のわび・さびについて語り合うのじゃ。そんなわけでわしゃ今回ゴールデン街のマスターになって、もう一度人生考え直してみることにしたのじゃ。



まず、ゴールデン街のマスターは、そんじょそこらの酒場の店長とはわけが違うんじゃ。なにはなくともまず気位。ここはわしゃの城なんじゃ!!　という気合いがないといけないんじゃ。だからわしゃの気に入った客にはタダでも酒を飲ましてやるが、いらん客には100万積まれても飲ませないんじゃ。現金に弱い貧乏人のわしゃだが、そんなことではマスター失格じゃ。



次に、時間の使い方じゃ。気位が高すぎるせいか、店には常連以外の客がなかなか来なくて、マスターは１人ぼっちで時間をつぶさにゃならんことがしょっ中あるのじゃ。そんなとき、どうやって孤独に耐えるかが勝負の分かれ目じゃが、アリの巣を１日中見ていられるわしゃ、これには自信があるんじゃ。わしゃわかったんじゃ。マスターちゅう商売はわしゃにドンピシャの商売じゃ。わしゃもうゴールデン街のマスターじゃ。

じゃが、１日中いてもちっともここは儲からんのじゃ。わしゃの人生って一体何なんじゃろ。

●ゴマスターの必須アイテム

エプロン	マスターはホステスも兼ねなければならないので、エプロンは花柄やキャラクターものなどキュートかつラブリーなものがよい。
競馬新聞	ヒマつぶしのためのみではなく、生活のためにも必要。
洗面器	泥酔した客に所かまわず吐かれては掃除が大変。新聞紙を敷くのが大切なポイント。ウッときたらサッと差し出すタイミングが難しい。
つめ切り	清潔のためではなく、単なるひまつぶしの小道具。
中島みゆきのテープ	気に入った客には中島みゆきをＢＧＭに人生を語ってやる。ゴールデン街のマスターはみゆき派かユーミン派に大別される。
サングラス	スゴミも出るし、居眠りしていてもバレない。
ギター	ゴールデン街の人間は皆音楽を愛している。チューニングが合ってないとか弦が切れているなど小さなことを気にしてはいけない。



●プロフィール
ＪＯＴ公認六段、年齢不詳。本職は劇画原作者。カレーライスが大好物

ゴールデン街のマスターは時間との闘いだ!!



わびしさが増すツメ切り

眉間にシワ寄せ競馬新聞

つまびけば、人生

コレクションのわき道で遊ぶ

テスタロッサ庵跡

ミニカーに手を加えることは、コレクターの間ではタブーとされている。ホワイトメタルやレジンのキットの場合はまた話が違ってくるけど、いわゆるダイキャスト製ミニカーの場合は、売られていた時そのままの状態がベストとされるのだ。つまり切手やコインと同じでコレクション価値の基準になってるわけ。でも、そういうのってなんとなく年寄りくさい。コレクションだけがミニカーの楽しみじゃないはずだ。

自分の気に入るようにミニカーをメイクアップしていくっていうのも、なかなかいいものだ。たとえばホイールに色をぬるだけでも、ミニカーのふんい気は全然違ってくる。その車のイメージに近づけるため、改良に改良を加えるのも悪くない。



◀ソリドの600円シリーズはメイクアップにうってつけだ

おニャン子ネットワーク

なるほど（ますます）絶好調

虫メガネで見てね！

♬ニャンニャンニャンニャンニャーンニャン、おぼえて下さい、顔と名前～♬、っと。思えば遠くに来たもんだ。「うしろ指さされ組」のさされに奇妙な1口っぽさを感じたのはもう遠い過去。この頃では「うしろ髪ひかれ隊」のネーミングにホラー感覚をおぼえている。「アナウンサーぶっつん物語」も終ったことだし（しかし名高達郎ってどーしょーもないね）、ってわけで、今月もおニャン子ネットワークいってみっか。提供は、パソコン通信界の般若大王、「EYE－NET」なのであった。

〈放課後ニャンニャン　5／14〉

＊みんなもそろそろ、学校の中間の時期かな？　きのう、ヨシミンとおしん久美子ちゃんの2人は試験1週間前とゆーことで、タニャンの間、別室でお勉強してたんだ。理科の“細胞”のところを、試験にむけて学んでおりました。そして、最後の“かたつむりサンバ”のところだけ、タニャンに出て歌ったんだよ。あの曲はやっぱ、おニャン子みんなで歌って欲しいもんね。しばらくは、おニャン子たちもいつになく（?）お勉強する時期。

＊きのうのタニャンで満里奈ちゃんがかぶってた黄色いヘルメットは、ハワイのベティさんから奪ったもの。ためしにかぶったらミョーに似合ってしまった。スタジオ見学のみんなにも似合ってると言われて照れる満里奈ちゃんデシタ。

〈放課後ニャンニャン　5／15〉

＊実はきょうのこれが最後の放ニャンになってしまいました。今まで1年ちょっとご愛読どーもありがとう。近ごろめっきり女らしい春美ちゃん、礼儀正しい早苗ちゃん、お料理上手のルリルリ、何話しても大ボケでおもしろいゆうゆ、ホッペがかわいい麻子ちゃん、イラストが天才的な睦ちゃん、ちっちゃい子にモテモテの美奈代ちゃん、やさしい智子ちゃん、素直な満里奈ちゃん、“一家に一台”の静香ちゃん、まじめで純情なアッコちゃん、のんきなノンちゃん、アイスクリームくれた満喜子ちゃん、元気のいい元B組の3人、新人おニャン子、そして卒業生たち…。今後もおニャン子クラブそして、“なるほど！ザ・クーポン”もヨロシクね。

〈うしろ髪ひかれ隊を楽器にたとえると……〉

＊私は、外見で判断しました。（一応、音も、参考にしてますが）
工藤静香→フルート：細くて白い。これしかないっ！
生稲晃子→テナーサックス：ちょっと太くて、それでいて、ないと困る。
斎藤満喜子→タクト（指揮棒）：なくても困らないけど、あると便利。
こんなもんで、どうでしょう。なんか、外見というより、おニャン子における、存在価値になってしまいましたね。（それぞれの、ファンのみなさん、ごめんなさい）では、また。

〈でたでた、元祖おニャン子！〉

＊今日のエンディングのおニャン子卒業組の歌うセーラー服を脱がさないではとってもなつかしかった。後ろのメンバーはみんな大学生か卒業したおニャン子だったので（げじげじまきちゃんは別）なんか懐かしいメンバーです。ほかは試験（中間）かな？　そっか、普通だったらそろそろ中間なんですね。

〈昔のタニャンって、あんな感じだったんですね〉

＊ひさびさPOSTのMARINです。今週の500回記念のタニャンですが、私にとっては初めて見るものばっかりなのでとても面白く見てます。（NETの人のうちわで見る昔のタニャンは特定の人しかでてこなかったりするので、全体の感じがつかめて、いいですね）やはり、最初の頃から見ていたかったですね。社会人にとって、あの時間帯は、VTRを撮るしか手段がありませんからね。

〈月曜の夕やけニャンニャン〉

＊昨日（月曜）の夕やけニャンニャンはなかなか面白かったです。オープニングのメドレーの最後に歌った『セーラー服を脱がさないで』は、ねらったのかどうだか、たまたま偶然なのか知らないですが、なかよし4人組でした。満里奈、ルリ子、麻子、睦美です。特にルリと麻子と満里奈は、最近必ず、左からルリ・麻子・満里奈の順に並んで座ってます。どうしてでしょう?

あと、昨日歌ったB面の『おしべとめしべ』の前の並び方もフェイントでした。わたしゃてっきり、41、18、22、48くらいかな?　と思っていたんですが、佳代ちゃんが中でしたねえ。2番は歌ってくれないのかな?

あと、あの衣裳、なかなか変で、いいですね。

PS、昨日の美雪ちゃんはポニーテールでした。なかなかです。ハハハ

〈新田恵利「ちょうちん」完成!!〉

＊歌に映画にミュージカルにおおいそがしの新田ちゃん!!　映画「ちょうちん」の完成披露試写会が、昨日、新宿であったんだ。とにかく、がんばったという事だから、みんな見てね！　公開は、6／23だよーん。

OTACKER SYNDROME　小田嶋隆

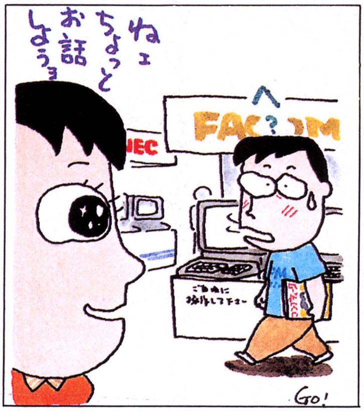
キミは大丈夫か？

ますます伝染中…

カルテ Karte

昭和62年6月8日現在　　doctor／T.ODAJTMA

＊＊病名＊＊
オタッカー症候群
＊＊所見＊＊（6月号参照）
＊＊主な症状＊＊（6月号参照）



前回は「オタッカーはひとつの病気である」というところまで論を進めた。今回はより細かい症状の分析と、その感染経路にメスを入れてみよう。

【解説】

File 1　オタッカーの思春期は終わらない!!

オタッカー症候群は思春期に発病し、思春期が終われば治ると言われている。が、困ったことにオタッカーという人々は死ぬまで思春期なのである。

もちろん、思春期というのは誰にとっても病気のようなものだ。私とて、あらぬ空想でズボンの前をふくらませながら、昼下がりの街を意味なく駆け抜けたことがなかったわけではない。

そういうことはともかく、オタッカーの思春期は永遠に不滅だ。20歳を過ぎても、30歳になっても、オタッカーは依然として思春期のまっただ中にいる。これは不気味だ。大学生になっても、オタッカーはいちごのノートに丸っこいひらがなで「ゆきおくんのの一と」などと署名し、突然名前を呼ばれると、頰を赤らめてどもる。しかし、そうやって赤らめた頰に、ヒゲのそりあとが妙に青々としていたりするのだから、こいつはたまらないのである。

File 2 オタッカーは伝染する!!

さて、オタッカー症候群の最も顕著な特徴は、精神病のくせに伝染性がある、ということだ。オタッカーは「うつる」のである。

感染経路は、一般的にはFM77AVのキーボードやビデオカセットに付着した汗、コミケ会場に充満する呼気などだが、ごくまれには視線からもうつる。

この「視線感染」は「星目」という特殊な視線によって媒介される。

オタッカーも年季が入ると、目に星が入るようになる。これを専門家は「スターオタッカー」と呼び、彼らの目を星目と呼んでいるわけなのだが、この星目で見つめられると、「目と目でわかる変態同士の法則」の応用で、見られた方は一瞬にして仮性オタッカー状態になってしまう。

感染力の強いスターオタッカーにジトーっと見つめられて、

「キミさぁー、クリミー・マミと『アルファ』のクリスとどっちが可愛と思う?　ねえ、ねえ、ねえったらねえ」

などと突然話しかけられると、気の弱い少年はそれだけでヘビににらまれたカエルみたいに、オタッカーワールドにひきずりこまれてしまう。一般に思春期の少年は、オタッカー免疫ができていない。くれぐれも注意してくれたまえ。

GOちゃんの似顔絵専科　スグオクレ!!

第3回の教室となりましたが！　生徒が（つまりハガキが）来ない！　担当のH氏は烈火の如く怒り、「似顔絵を送ってこない奴の家に火をつけてやる!!」と言ってます。

送ってこない人の住所は調べられないので、ようするに手あたりしだい放火するということのようです。1人の犯罪者と多数の死者を出さないためにも、皆さん！　似顔絵を送っていただきたい。タダとは言いませんよ。太っ腹のコンプティークは豪華な賞品を考えております。それに加えて私からも賞品。最優秀作品の作者自身の似顔を私が描き、隠れサトウや隠しヨッちゃんなどと共にコンプティーク誌上にキャラクターとして登場させてしまおうというものです。今すぐ送ればその栄光は君のものだ！　というわけで、今回は説明のいらないヨシダさんの顔を描いておきました。





♥ロマンチックロールプレイ&セクシーアドベンチャー♥

TWILIGHT ZONE

トワイライト ゾーン



豪華な夕食をふるまわれ、紹介されたのは、嬉しいことに粒ぞろいの美女ばかり6人。はたして、君はこの謎の屋敷で彼女達を征服できるか!? セクシーアドベンチャーゲームの決定版。



好評発売中!! PC-98、PC-88、FM7/5D、FM77、X-1/D
各6,800円（2枚組）



美しき獲物たち

サウンド入りゲーム開発中!!
JASTSOUND

X-1/D、X-1/T
PC-98、PC-88
FM-77/3.5
FM/5D、FM/T
各4,000円

絶賛好評グレイトシリーズ

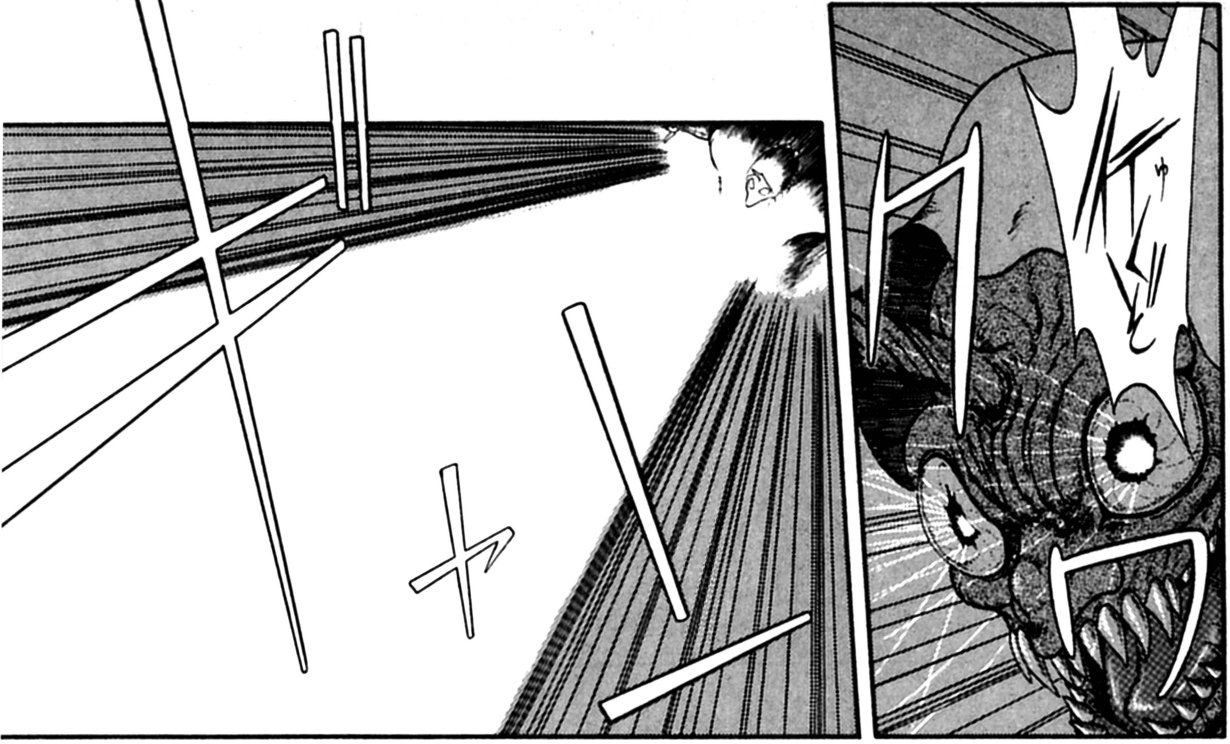
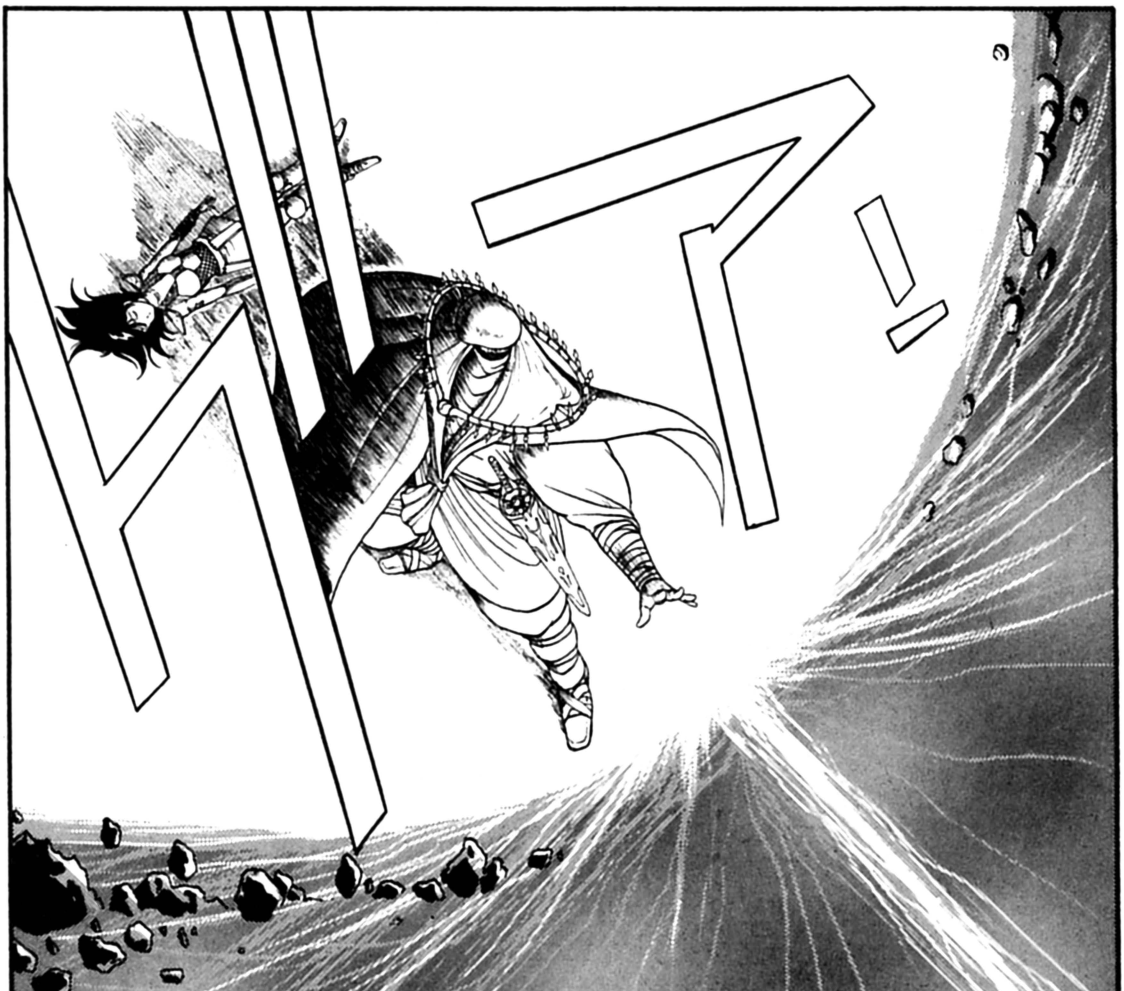
- Five Sweet Dream（ファイブ スイート ドリーム）
- ㊙課外授業編

グレイト ※通信販売可（送料無料）現金書留で下記までお申し込みください。
〒556 大阪市浪速区塩草3丁目3-26 池永ビル
☎(06)561-2211



謎の美形騎士の登場でいっそう波乱!! 急展開して次号へ!!


やはりなぁ…
眼力では倒せぬか
グッグッグッ
男! 楽しい奴よのう
きさまはよ…
今の力
違うな…
ヴァイデスの
直属の部下では
ないな…
そうよ…
今のところ奴と手を
組んでいたほうが
なにかと得なんでな
片手間に手伝って
やっているだけよ
ズリ
ズリ


ギャー


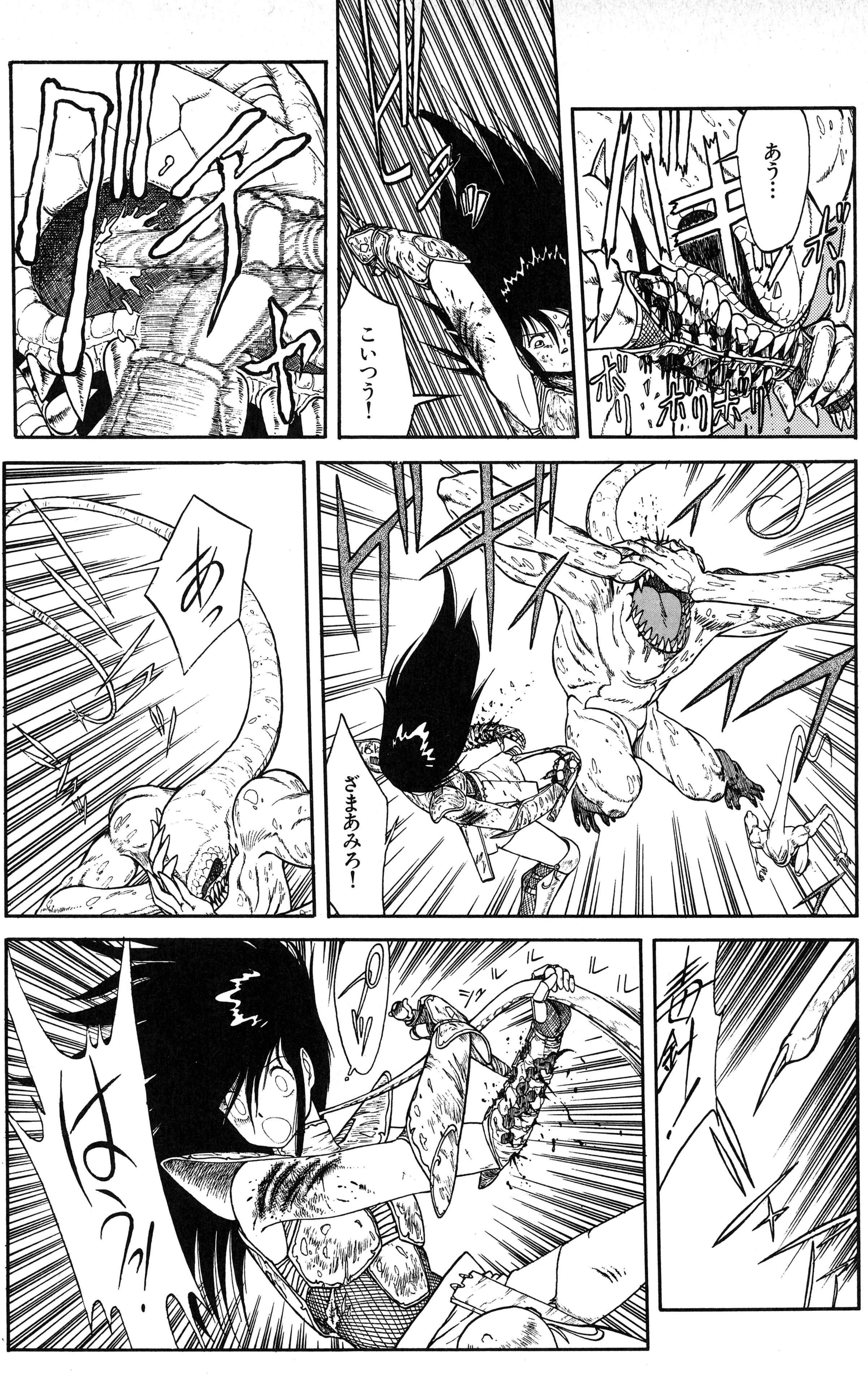

あなたは誰？
助けてくれたの？
はぁ
はぁ
はぁ
はぁ
味方なの？
黙っていろ
今 毒を抜く
スッ…
ガクッ
いい男…
戯事もそこまでじゃ
よかろう…
スック


ホウ…ヘビザルを殺したうえわしの重力結界まで壊しよったかよ…
わしは闇道士ガラウお主只者ではあるまい何者じゃ!?
ストン
おまえなどに名乗る名など持ちあわせておらんよ!
それより娘…大丈夫か?
…う…




おっ
何者か？……
わしの結界を破り
思念を送りこむとは…
只者ではないな……
いずれにせよ
邪魔の入る前に
娘を殺らねば…
殺れ！


グッグッグッ
ヘビザルめ…怒って毒を使いよったか……
じゃが奴らの毒は弱い
まだまだ楽しめそうじゃのう……グッグッグッ
ズ
ボッ
毒を…
毒をうたれた…
毒…
……うたれた……
クオオォン
クオオォー！
はあ
はあ
はあ
エルビス…あたしもうだめ…死ぬんだわ……
はあ
はあ
はあ
いいや！その程度の毒では死にはしないさ
はあ
はあ
はあ


あう…
こいつう!
ざまあみろ!
あっ
毒針!
はぅっ!


！
キキッ？
どしたの？
誰かオリのこと呼んだような気がしただに…
キキッ！
姉ちゃんかに？
そんなはずないだにな
先を急ごうかに？ ホギ
キキーッ
ガサ
ガサ
ガサ


フワフワして
自由がきかない！
中ブラリンで
かっ好の的だわ
このままじゃ
あたし…
殺されちゃう
よう…
こんな時
マジシンが
いてくれたら…



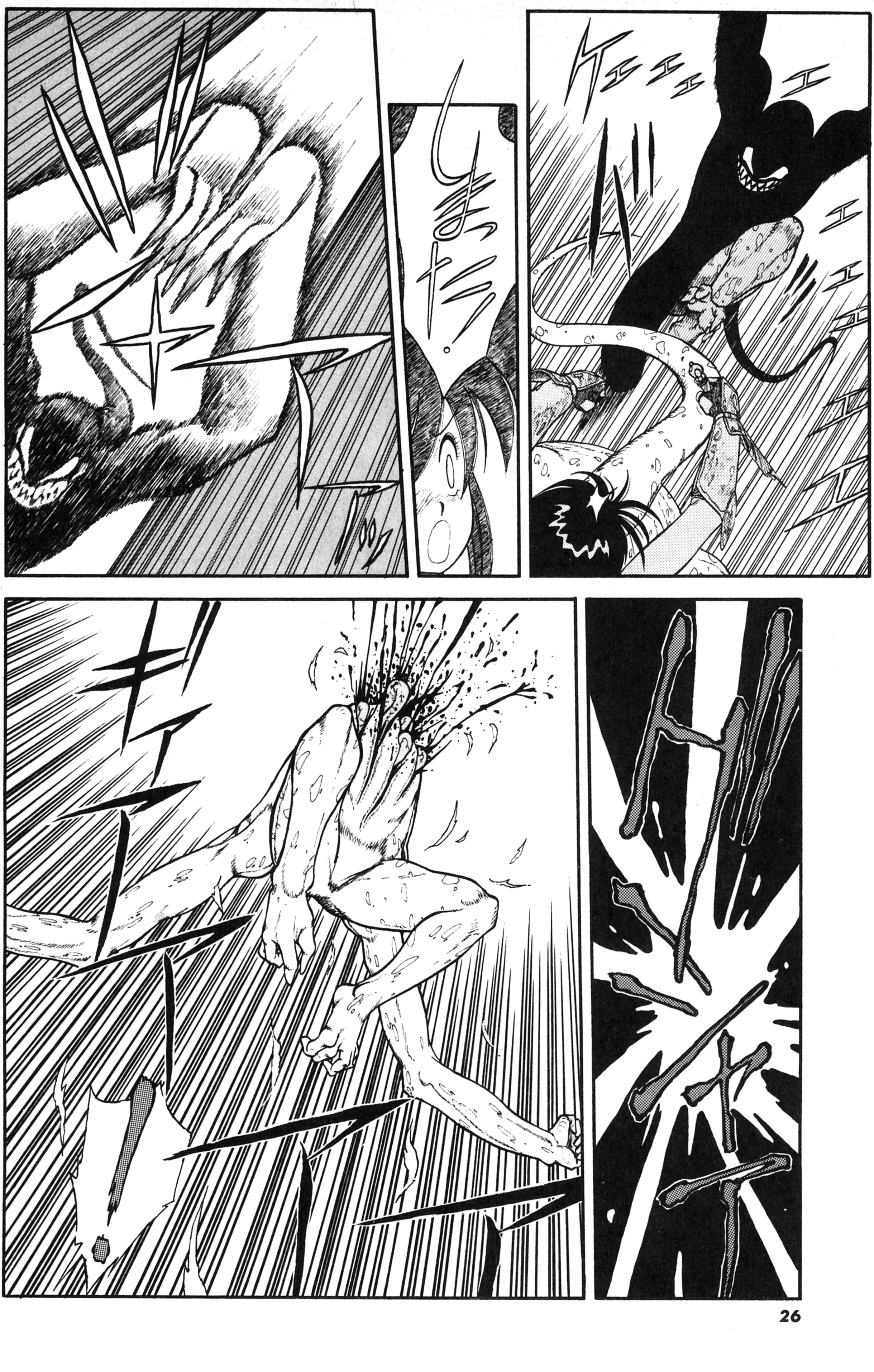
ギャギャおわん
ジタ
バタ
バタ
!
ふわ
ふわ
重力がなくなってる…
じゃなければ…
幻術!
ザッ


森は抜けたけど状況は変わってないみたいね…
バウ
!
スウ…
な!足場がっ!
なんなのさこれっ!
エルビス!?

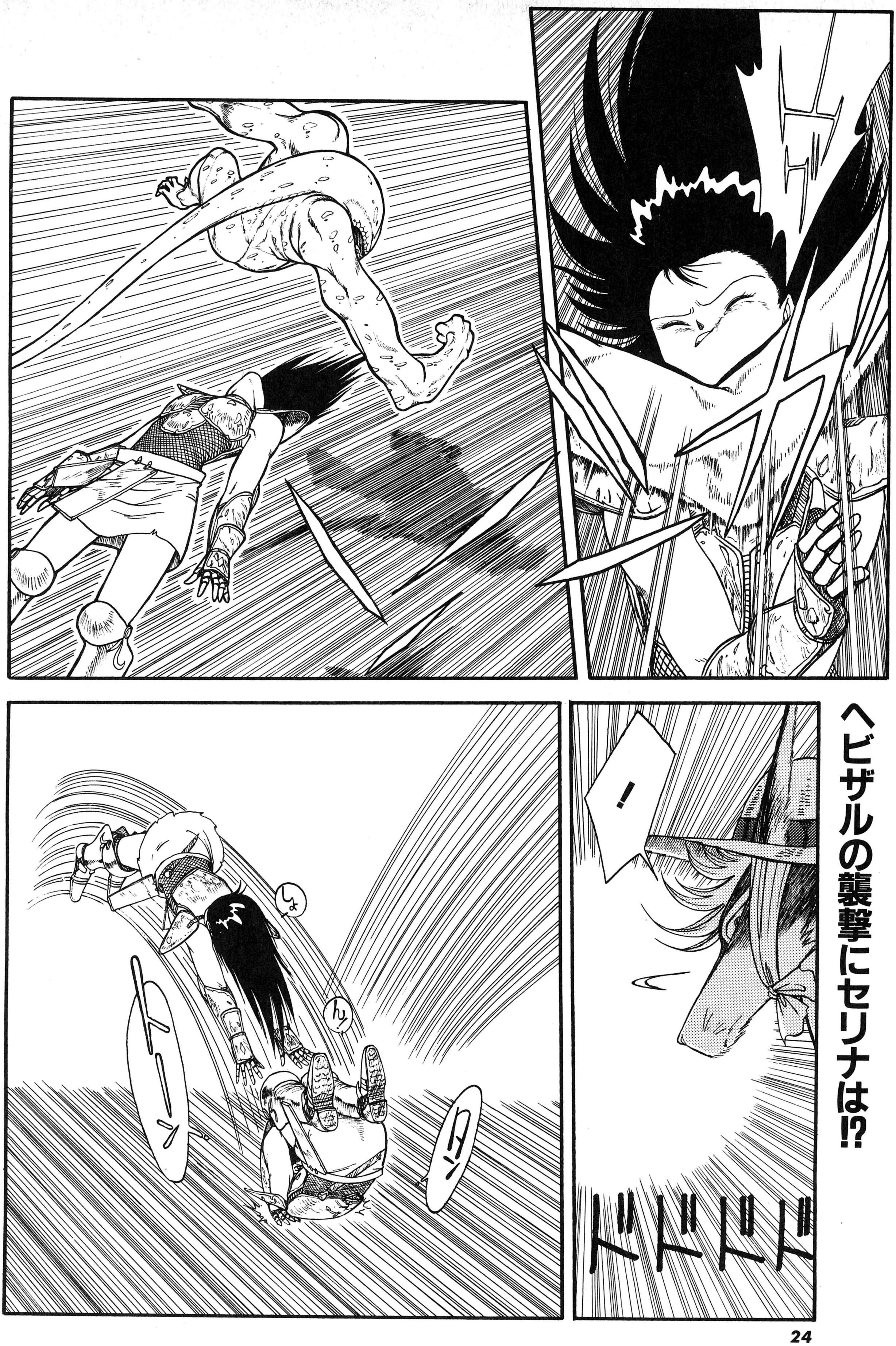


ほう…ただの腕力娘と思っとったが……
なかなかどうして頭が働くわい…
さて…
一興を講じてやろうかの…
ヒョイ
フワァァァ


エルビス！
ドク
ドク
ぐじ
ドク
ヴルルル……
助けてくれて
あんがとね
バウ
スック
でもヘビザルが
群れて襲って
くるなんて
変だわ…
ギィ
ゲェ
ゲェ
ヘビザルは普通
単独で行動するって
ことはあたしだって
知ってるもの…
誰か裏で操ってる
奴がいるんじゃ
ないかしら…
さっきのドロ人形
みたいに…


しまった!


女の子になんてことすんのよっ！ロン中切ったじゃない！バカ！
ストッ
ヘビザルめっ！



ヘビザルの襲撃にセリナは!?

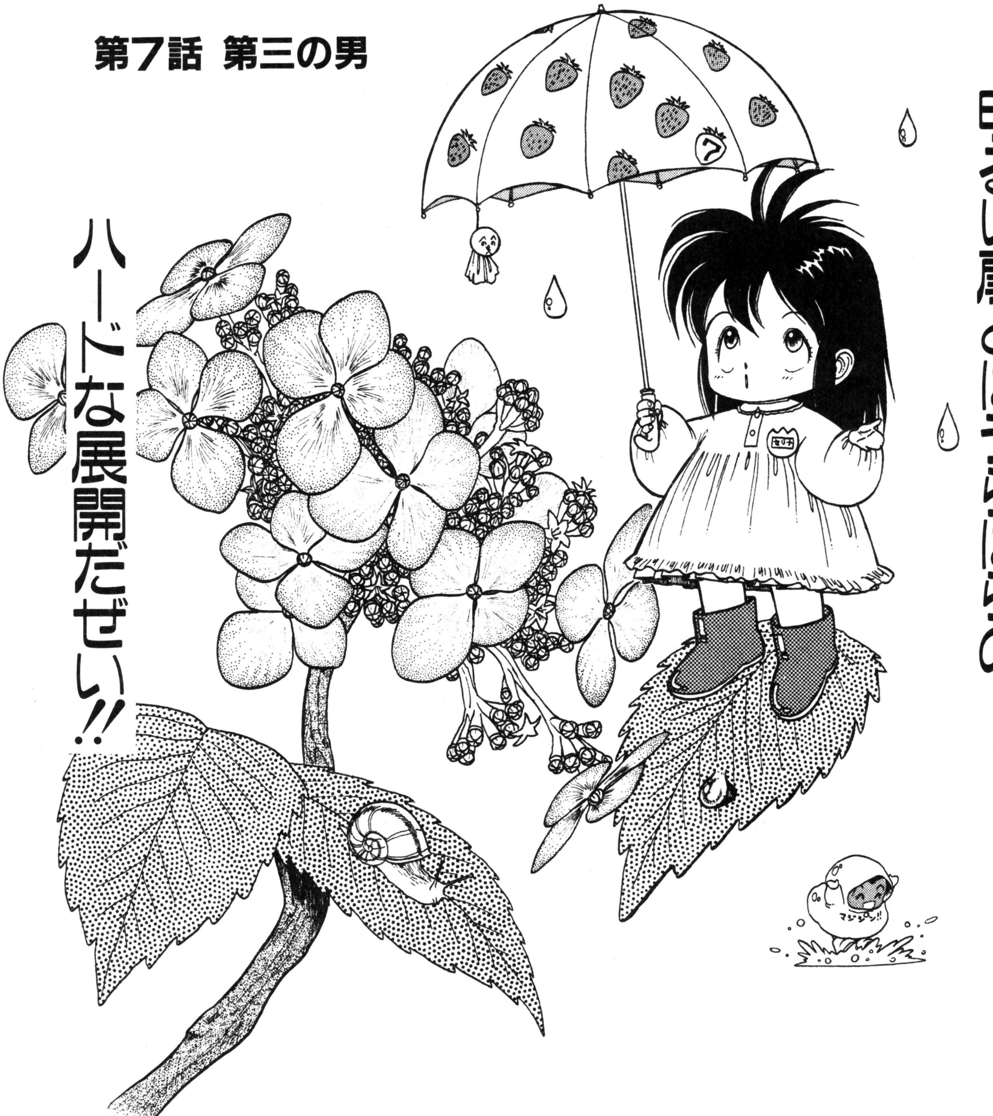
Romancia ロマンシア

浪漫境伝説

第7話 第三の男

明るい扉とはうらはらの

ハードな展開だぜい!!



STORY
寺田憲史
KENJI TERADA

COMIC
円 英智
HIDETOMO TSUBURA

●Directer by CANDY HOUSE

せっかく会えたと思ったら、殺気立っちゃって困ったもんだ。ライも終わりかな…!?



第2部第4話・完　次号（7月8日発売）につづく!!


なあ…ライ
なぜ お前は この世界に シフトして 来たんだろう?
わしは ずっと 考えていたよ…
シフトとは 結局 自分にとって ある意味をもった 世界を選んで いくということだ
ライ!!



来るぞ!!
ライ!!
ああ…!!


なんで…!?
ねェ…私……
シフトしなかったでしょ
もう…逃げ回るのは…いや…
ライ!!


ペレイラ!!
ペレイラ!!
ダッ


でも…それも
もう終りね…
テレス!! もう
やめてくれ!
掟よ…これが…
テレス!!
くそオーーっ
!!
ペレイラ
うしろだ!!


ぐあ
ランキン!!
う…うう…
ランキン…
まだ死んではいない…
きたならしい役割だったわ…


ランキン！血が!!
かまわん!!
聞くんだライ!!
シュン
テレスは本気だ!!だがわしをアテにするな
なぜなら　わしにはお前を助ける気がないからだ
えっ!!
ドスッ


ズドッ
うっ!?
バカな…
血…!?
ランキン!!
どうしたんだ ライ!!
あんな攻撃のしかたで 本当にテレスを やるつもりがあるのか?


くるぞ…!!
はあ
はあ
はあ
はあ
はあ
!!
ジャ
カチ
しまった!!
お別れね
ライ…!!



わしだ ペレイラ
ライはどうした!?
ドン
ドン
ドン
バラ
バラ
ガキーン
無駄よ…
ライ…
スゥ…
ガキーン


ふ……
どっちが先でも
同じような
ものだわ…
チャッ
ペレイラ!!
いや
いやああ
はなしてェ
いやあっ!!


!?
テレス…
僕が相手だ…
………!! 私の〝闘気(シールド)〟が やぶれた…!?

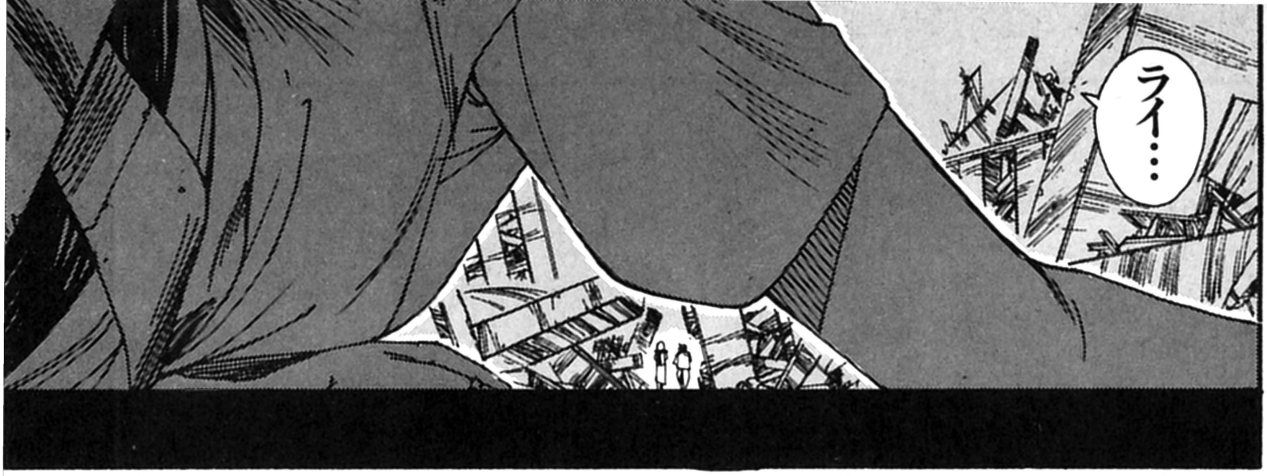

テレス!!
もう
やめて!!
タッ…


ドォン
あ
いってててェ
…つくぅ…
ガラッ
パラパラ


抵抗するのは
お前たちの
自由さ…
………
ライ…
テレスっていって
ヴァグランツなんだ
ヴァグランツ
――!!
ぐあっ


テ…テレス!?
こんな形で再会なんてとっても残念…
でも 私はお前たちを殺さなければならない…
ちょっ…ちょっと待って!! 僕には何が何だか……
テレス……
誰なの 今の?
掟どおり 私は私の力とナイフしか使わない…


うっ
!!
う…
くっそぉ……
!!
あ
あ…あ


ライ…


ライ!!
うしろっ!!
え…


ねえ
待ってよ　ライ
はっ
はっ
はっ
もう！
スタスタ
行っちゃうんだ
から
はっ
はっ
へへ…
テレスが来た、ライを殺しに…!!
痛…
うう…
！

神皇記ヴァグランツ
Vagrants

Story：ヴォクソール・プロ
art：麻宮騎亜

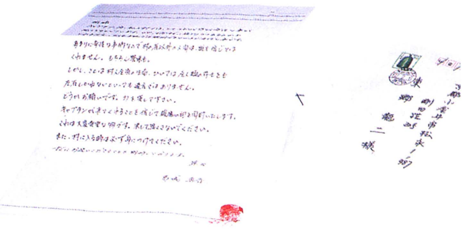


SECT4. 出会い——対決

Ruin ルーイン

今、戦いの扉が開かれた・・・





それは一通の手紙から始まった。

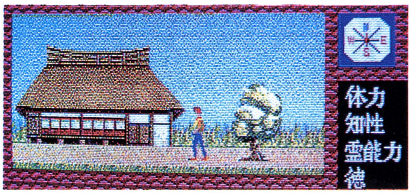
オレは、南都大学空手部主将の東郷龍二。
夏休みも間近に迫った6月のある日、急用で突然実家に帰った部員から一通の手紙がきた。

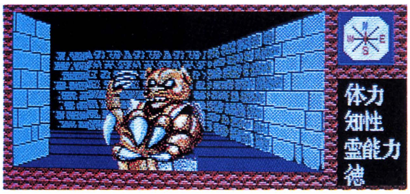
前略　キャプテン、今、私の村ではとてつもなく恐ろしく奇怪な事が起ころうとしています。いや、もうすでに起こりつつあるのかもしれません。とても手紙では説明できないほど奇妙な事です。あまりに奇怪な事柄なので村の者以外の人間は誰も信じてはくれません。もちろん警察も。しかし、ことは村人全員の生命、ひいては全人類の存亡をも左右しかねないといっても過言ではありません。
どうかお願いです。力を貸して下さい。
キャプテンが来てくれることを信じて破魔の印を同封いたします。これは大変貴重な物です。決して無くさないでください。また、村に入る時は必ず身につけてください。
すぐにお越しくださることを期待いたしております。

草々　　　　葛城　真吾

次の日、オレはボストンバック1つを手に、奈良の飛鳥をめざした。







PC-8801mkIISR/FR/MR/TR/MH/FH・FM77AVシリーズ　¥7,800

NEW GAME!

通信販売は現金書留でお申し込み下さい。
（送料当社負担）
プログラマー、イラストレーター募集中

ウィンキーソフト

㈱ウインキーソフト　〒564 大阪府吹田市江坂町1-13-16ルネ江坂駅前302 TEL 06-388-8177

資料請求券
コンプティーク
7月号

CASIO



ゲーム少年はパソコンへ進化する。

ゲームって楽しいよね。やればやるほどコーフンしちゃう。でも、ゲームを自分でつくれるようになるともっとオモシロイよ。カシオのMX-101ならゲームの名人にも、優秀なプログラマーにもなれるんだ。思いきり遊べて、さらにオプションを使えばワープロやパソコン通信もOK。しかもワイヤレスでカッコよく楽しめるよ。さあ、パソコンの時代はすぐそこだ。



「ゲームもパソコンも、これ一台!」¥19,800(本体)

MSX パーソナルコンピュータ MX-101

●MX-101はRAM容量16KB。別売の拡張ボックスや増設RAMカートリッジを合体すれば、最大64KBまで能力アップ。●MSXだから、ゲームソフトもいっぱい!思わず目移りするほど!! ●MSXマークは、マイクロソフト社の商標です。●資料のご請求は、郵便番号・住所・氏名・年齢・職業(学年)をお書きの上、〒163東京都新宿区西新宿2-6(新宿住友ビル)カシオ計算機㈱宣伝企画部CP-B係へ。

©Kadokawashoten 1987　凸版印刷株式会社　Printed in Japan　雑誌13977−7

昭和61年7月3日第3種郵便物認可
東京都千代田区富士見2-13-3
☎03-238-8523(販売部)
発行所 角川書店